SUMARIO EN ESTE NÚMERO

Déjate ver *on-line* pag.20

Hablarnos y vernos a travØs de la red de redes es un hecho y cada vez son mÆs los usuarios que se apuntan a esta nueva forma de comunicaci n a distancia. Una sencilla *webcam*, un ordenador y una conexi n a Internet son los ingredientes necesarios para disfrutar de la videoconferencia personal.

Cámaras web pag.26

Cómo conectarse sin *webcam* pag.30


VIDEOCONFERENCIA EN EL HOGAR

Instalación de una webcam

PASO 1

PASO 2

PASO 3

PASO 4


PASO A PASO

Realizar una videoconferencia sin necesidad de webcam

PASO 1

PASO 2

PASO 3

PASO 4

PASO 5

Placas base

La placa madre constituye el elemento determinante a la hora de definir la potencia y rendimiento del PC. En esta comparativa te ayudamos a conocer las principales placas del mercado.

pag.42

PDAs

Son dispositivos pequeños y con grandes capacidades; aún no se han consolidado entre el gran público, pero cada vez están más de moda gracias a sus nuevas funciones y al abaratamiento de los últimos meses.

pag.69



PRESENTACION

El primer videoteléfono que pas   por mis manos, corr a el aœo 1992, dej en mi retina una sensaci n decepcionante. Recuerdo que era un prototipo de ATT y mostraba en un receptor una pequeœa pantalla donde pod amos ver a nuestro interlocutor moviéndose como un galápago, por el desajuste existente entre el sonido y la imagen. Aquel producto por entonces futurista más que maravillarnos daba pábulo a nuestro escepticismo. Pero las cosas han cambiado, las redes (ADSL, RDSI, cable), las tarifas, las prestaciones del PC, las videocámaras, Internet... factores que se han ido aglutinando hasta conseguir que el futuro se haya vestido de presente.

Todav a quedan muchas cosas por mejorar, en tecnolog a no existe nunca un punto de meta, pero las circunstancias son ahora muy propicias.

Rufino Contreras

Director de ***computer****!dea*

En el tema de portada encontrarás una comparativa de web cams y consejos y trucos para que la videoconferencia sea una experiencia real, gratificante y asequible.

Un PC con buenas prestaciones

Tengo previsto desprenderme de mi ordenador viejo y comprar un PC nuevo. Pero como observo que mi cordura empieza a peligrar no tengo más remedio que pedirles ayuda. Deseo un PC que sea rápido para encender y apagar, para abrir y cerrar programas. Poca cosa de oficina...(Word, Excel, Contabilidad). Juegos, educativos.Teclado y ratón sin cables. Que internet fluya con suavidad y rapidez. Rápida transferencia de ficheros en ambos sentidos, bajarme música (CD-RW), Webcam (¿las hay que sirven tambien para hacer fotos?). Ver la TV en el monitor,y poder ponerla en un rincón de la pantalla. Escáner para texto y fotos sin llegar a profesional. Monitor bueno de 17" que tampoco sea un armatoste, y que no me dañe la vista (extraplano de esos, TFT, no puedo). Me inclino por el procesador AMD Athlon, Windows Millennium, disco duro rápido (20 Gbytes). No necesito unos altavoces potentes pero sí decentes. Viabilidad de ampliación y actualización en varios años. Conectores USB. ¿Qué configuracion me aconsejáis, y cuanto me podría costar?

● navarro1@serconet

Desde nuestro Laboratorio te aconsejamos la siguiente configuración con precios muy aproximados:
Placa base: Abit KTZA (29.700 pesetas).
Microprocesador: AMD Athlon 800 MHz (19.000 pesetas).
Tarjeta gráfica: Leadtek Wingast GeForce II MX (20.000 pesetas).
Memoria 256 Mbytes PC-133 (15.000 pesetas).
Tarjeta sintonizadora TV: AverMedia TV Capture (10.300 pesetas).
Tarjeta de sonido: Creative Sound Blaster Live 5.1 (13.000 pesetas).
Disco duro: IBM IDE UDMA 100, 7.200 rpm, 30 Gbytes (23.000 pesetas).
Teclado y ratón: Logitech Cordless Desktop (11.500 pts).
Monitor: Sony A-220 17 pulgadas (50.000 pesetas).
Escáner: Agfa SnapScan E20 (13.900 pesetas).
Cámara: Creative Web Cam (8.600 pesetas).

Envía tus sugerencias

Queremos que participéis activamente en esta sección con el fin de mejorar entre todos la revista y adecuarla a vuestros gustos y necesidades. Estamos esperando vuestras sugerencias, críticas constructivas y temas que deseáis que tratemos en profundidad. Si os ocurre algún problema con un servicio técnico o, por el contrario, tenéis alguna experiencia gratificante con alguna empresa informática, no dudéis en escribirnos. Enviarnos vuestras cartas mediante correo ordinario a:
Computer Idea
San Sotero, 8, 4ª planta
28037 Madrid
O bien podéis hacerlo mediante e-mail a **cartas.computeridea@bpe.es**
También podéis contactar con nosotros a través de la web **www.computeridea.net**

Navegantes espiados

En el texto adjunto que registra el programa Zone Alarm —herramienta que cierra los puertos de acceso a la máquina cuando se está conectado a Internet,— se observa la cantidad de accesos prohibidos que se han producido en sólo 15 días, conectándome 3 ó 4 horas diarias. Figura al final de cada línea la IP de destino, mi IP en ese momento, y el puerto y modo de protocolo por los que se intenta.No quiero ni pensar en la información que, ocultamente, el ordenador manda a través de Microsoft Explorer o de Outlook, programas, entre otros, que no hay más remedio que permitirle el acceso a Internet. Por cierto, con Netscape sólo tengo problemas, y raramente no se cuelga en algún momento: ¿incompatibilidad con



Windows o zancadillas a próposito de Microsoft? Por eso, ahora sólo me conecto con Linux y Netscape, aunque me limite la posibilidad de páginas que necesitan Active X y páginas para Explorer, ya sí, aprendo a pelearme con el ordenador,...... ¡Con éxito! y no con frustraciones, como en Windows. Saludos, y pongan un programa como el que indico al principio en sus vidas. Por lo menos, algo impediremos.

● juanmalop@yahoo.es

Conocer NetMeeting

Me gustaría que hablarais de NetMeeting ya que lo veo muy interesante poder ver a la persona con quien hablas en cualquier parte del mundo y a un coste muy reducido.Por cierto me ha gustado mucho vuestra revista, no tengo ni idea de ordenadores ni de su mundo, ya que lo tengo desde hace dos meses, pero de todas las que he comprado (que son muchas) la vuestra es la que habla mas llano, con tecnicismos pero fáciles de asimilar con vuestras explicaciones. Os felicito despues de dos meses comprando revistas de informática habéis conseguido que deje de buscar.

En en libro Computer Idea 3 publicado en marzo (Internet Práctico) incluimos dos pasos a pasos sobre NetMeeting sobre como configurarlo y comentando sus componentes básicos. No obstante, tomamos nota para ahondar sobre este interesante programa.



La opinión

Sobre Napster



Hace poco me enteré de que un juez en EEUU ha suspendido Napster, dando la razón a las compañías discográficas que reclamaban. Creo que el mercado discográfico se enfrenta a un nuevo cambio: ya ocurrió con la aparición del cassette, con el paso del vinilo al CD, con la aparición de las grabadoras domésticas de CDs, etc. Con Internet, seguimos compartiendo y comunicándonos. Y no existe, en la inmensa mayoría de los casos, ánimo de lucro en ello, sino la afición por compartir información ¿Acaso no es ese el espíritu de la Red? Numerosos grupos musicales, que no tienen la suerte de contar con productoras, han utilizado Napster para darse a conocer. Negarles el derecho a presentarse es una forma de impedir que les conozcamos, y de que podamos juzgar por nosotros mismos si nos gustan.
Por otra parte, la mayoría de la música que encontrábamos utilizando Napster, no son éxitos del momento, sino títulos en ocasiones muy difíciles de encontrar, y de los que las discográficas ya han sacado provecho. Creo que la música es patrimonio de la Humanidad, y un derecho en la Red. Las discográficas deberán plantearse productos de mayor calidad, reducir sus beneficios y reducir también el precio de los discos. Podrán poner trabas, pero es una batalla perdida, ya que no podrán evitar que nos sigamos comunicando, compartiendo.

Rafael Tamarit Martorell

Cuéntanos tu caso

ADSL, una historia interminable

Hace dos meses tuve la genial idea de solicitar el servicio de ADSL y decidí preguntar a los distintos operadores a ver cuál era el que me hacía la mejor oferta. Todas ellas eran similares, en torno a las 6.500 pesetas al mes, sin embargo necesitaba tener línea de teléfono, cosa que no tenía. Aprovechando esa maravillosa liberalización del mercado de las telecomunicaciones pregunté quién me podía poner la dichosa línea, la respuesta fue Telefónica y nadie más, bien por la liberalización. A continuación llamé al «operador dominante», qué eufemismo, y solicité la instalación de la línea telefónica, me atendió una señorita muy simpática que me ofreció La Tarifa, porque no hay otra, 31.000 pesetas para tener línea, pagaderas en seis «cómodos» plazos, me lo tragué sin rechistar. Después, con 31.000 pesetas menos y cara de idiota, solicité ADSL. Me dijeron que la instalación era gratis, pero que tenía



que pagar el módem, es decir 23.500 pesetas y que tardarían un mes, también dije que sí.
Y por fin llegó el día, me instalaron la línea ADSL y todo funcionaba perfectamente, pero al día siguiente empezaron los problemas. Primero no funcionaba, y luego alcancé, y nunca he superado, la mareante velocidad de 10 Kbps. Entonces empezó la ronda de servicios técnicos, al llamar a Terra (902 15 20 25) para preguntar qué pasaba, me dijeron que allí se limitaban a registrar las incidencias a Telefónica Data y que registraban la mía pero que no podían hacer nada, ni siquiera darme el teléfono de ellos. Después de conseguir el numerito en cuestión (91 456 76 00), llamé para ver qué pasaba, dos semanas después y sin funcionar la línea me dijeron que tenía que llamar a Terra y que no tenían ninguna incidencia registrada. Y sigo esperando.

● *Fernando Ballesteros (Madrid)*

Artículo sobre dominios

Soy usuario de informática desde hace unos 14 años y profesional desde hace4. En todo este tiempo he leído y leo muchas revistas del sector y actualmente particular o profesionalmente estoy suscrito a 5. Les quiero decir con esto que tengo alguna experiencia sobre el tema. Además es la primera vez que escribo a una de estas revistas, y lo hago porque me ha encantado el artículo firmado por Julián Morales sobre Internet y los dominios. En él de una forma clara y amena nos introduce en el intrincado mundo de los dominios y se encarga de destruir algunos de los falsos mitos o tabúes sobre la gestión de éstos. Seguro que a más de uno se le habrá cambiado la cara al leer este artículo donde se ponen de manifiesto tarifas reales con proveedores más que reales y además con un excepcional paso a paso que enseñahasta al más novato a convertirse en un colono con nombre propio en el ciberespacio.

● *Rafael Martín*

Crítica constructiva

Deseo haceros unas sugerencias. No me gusta el sistema de valoración por estrellitas que tenéis, porque a simple vista no se aprecia la diferencia de calidad de unos productos a otros. Yo pienso que lo mejor que podéis hacer es poner estrellas coloreadas y sin colorear, que es mucho más fácil de comparar. Y también me gustaría que comparáseis los productos con otros del mismo género y parecidos, pero sin fijarse en el precio, sólo en la calidad del producto (según la valoración que le hayáis otorgado). Los libritos de la Colección Idea son muy difíciles de separar de la revista y cuando intenté hacerlo se me fueron las grapas y tuve que ponerle otras. Pienso que es mejor que lo incluyáis en el interior para que no pase esto, o suelto.Y una última cosa, me gustaría que hicieseis pasos a paso más «normales», ya que algunos de ellos que he observado no los veo muy aptos para usuarios normales, como el de fusiones con Photoshop (quién tiene este programa tan caro), o convertir el PC en un osciloscopio.

● *Israel Saeta*

Este mes cambiamos el sistema de estrellitas por unos cuadraditos más explicativos. Respecto al precio, es un elemento que siempre tenemos que tener en cuenta a la hora de valorar el producto, pues suele ser el factor más determinante de una compra. Con respecto a las grapas, estamos hablando con la imprenta para encontrar una solución. Y por lo que se refiere a los pasos a pasos, creemos necesario llegar a todos los grupos de usuarios.

La web del lector

En este espacio publicaremos las webs diseñadas por los lectores con unos comentarios sobre la información y servicios que ofrecen. Si deseas ver publicada tu web, envíanos una referencia de la misma al e-mail cartas.computeridea@bpe.es, Asunto: La web del lector.

El pez invisible

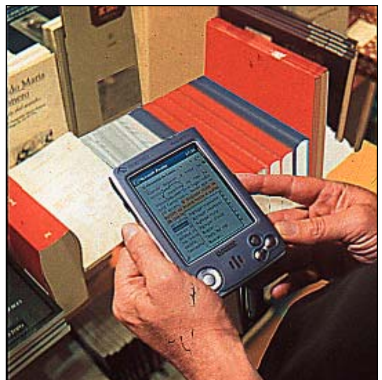
www.dreamerscom/pezinvisible



María José Bermejo y Fernando F. Vegas son los webmasters de esta página donde encontrarás los temas musicales en MP3 del futuro disco «Mecánica Boreal» del grupo Pez Invisible. Esta innovadora banda está formada por María José y Fernando que ofrecen una música instrumental, intimista, alternativa... como describen ellos mismos. Desde aquí te podrás descargar seis interesantes temas como «Universo adentro» o «Dentro del laberinto». En un apartado incluye el cómic animado «El duende de la luna».

La hora del libro electrónico

El 23 de abril, por su significación en el mundo del libro, ha sido la fecha elegida por Microsoft y Planeta para poner en marcha un proyecto conjunto que viene a dar un espaldarazo en nuestro país a los libros electrónicos (*e-books*). Al fin ha visto la luz la versión en castellano de Microsoft Reader (rival de Adobe Acrobat), el software de lectura válido para dispositivos Pocket PC y para ordenadores personales. Con este programa, el lector puede resaltar un texto, anotar comentarios, buscar palabras dentro de la novela o consultar con el diccionario que incluye. La lectura ha sido mejorada gracias a la tecnología ClearType que mejora la resolución de las letras. Este lanzamiento se ve complementado por un buen número de *e-books* de libre uso entre los que se encuentra uno elaborado con los 22 mejores relatos del concurso literario Computer Idea y Dinamic Multimedia sobre el mundo de los videojuegos. Planeta complementa esta iniciativa con el proyecto Veintinueve, una librería virtual que utiliza la tecnología para la Gestión de Derechos Digitales (DAS) en conexión con Reader. Se trata de un software que permite la transmisión de la información a través de Internet de forma legal y segura, obstaculizando al máximo las copias ilegales de los textos. Con este proyecto, derivado del que Microsoft firmó con la americana Barnes & Noble un año atrás, se pretende potenciar y popularizar el modelo electrónico para la edición, adquisición y lectura de libros y documentos. Microsoft y Planeta ofrecerán ofertas especiales para que el cliente pueda adquirir el hardware y software de lectura junto a una colección de obras editoriales.



▲ *Microsoft Reader significará un impulso para las librerías on-line.*

Los usuarios ante la banca y las compras on-line

Demoscopia y AhorraDinero.com han realizado una encuesta *on-line* sobre los hábitos generales de compra por Internet y acerca de la utilización de los servicios de banca en la Red. El estudio refleja que más del 50 por ciento de los usuarios de servicios bancarios *on-line* visita webs financieras con el fin de consultar ofertas y sólo el 29 por ciento las visitas para contratar productos. Además, el estudio demuestra la voluntad del usuario de comparar todas las ofertas existentes en el mercado y la transparencia de Internet como medio de consulta financiera ya que el 36 por ciento de los usuarios visita entidades financieras con las que no trabaja. Respecto a las compras a través de la Red el 12 por ciento de los usuarios de la banca *on-line* dice comprar al menos una vez a la semana por Internet.

Defensa de la propiedad intelectual

Canal 21 deberá indemnizar a LaNetro por copia reiterada de informaciones y fotografías protegidas por *copyright*. Algunos de los contenidos difundidos por Canal 21 en las provincias de Madrid, Barcelona y Valencia entre otras, durante los meses de agosto y septiembre de1999 fue el motivo de la demanda que realizó LaNetro a finales de ese mismo año. En un primer momento y por escrito, el portal de Euskatel reconoció la veracidad de las imputaciones pero posteriormente el portal responsabilizó del plagio a la subcontratación de terceros para el desarrollo de contenidos, según fuentes de LaNetro. La sentencia califica los hechos de «acto de competencia desleal» y obliga a la retirada inmediata de las páginas de Canal 21 que contengan cualquier tipo de contenido propiedad del portal de LaNetro. Respecto a la indemnización económica se establecerá con base a los ingresos de LaNetro durante el primer semestre de 1999 y la previsión de los mismos durante el segundo semestre de ese año en caso de que no hubiera existido plagio. Además, Canal 21 deberá hacer pública la resolución de la sentencia en dos periódicos de tirada nacional y deberá hacerse cargo de las costas.

www.lanetro.es
www.canal21.es



El Látigo

En los últimos días ando cabizbajo, cariacontecido, con un sinsabor que me tiene encogido el espíritu. Lo de Ana Rosa, al fin y al cabo tuvo su argumentación (un poco peregrina, de acuerdo), y es que el procesador de textos se le fue de las manos a su negro implacable. El escándalo ha llegado ahora a las tierras italianas. Susana Tamaro, la exitosa autora de *Donde el corazón te lleve* ha plagiado al parecer a su mejor amiga en su nueva aventura literaria. Y mis desventuras prosiguen con riesgo de no tener fin: Don Camilo en el ojo del huracán, todo un nobel cuestionado por presunto fusilamiento de textos. Nunca ha sido tan fácil copiar como ahora. La tentación nos rodea sinuosamente y se nos muestra muy morbosa y excitante. Un editor de enciclopedias electrónicas me comentaba que los trabajos de los estudiantes se han convertido en un virtuoso ejercicio de corta y pega, un hecho admitido por sus profesores condescendientes que acumulan información para futuras publicaciones. Aquí copia hasta el maestro armero, con una simple combinación de teclas, obra el milagro en nuestro ordenador y podemos tener en pantalla estudios sesudos de patafísica o informes sobre la diversidad del océano. Y algunos sienten el irresistible deseo de hacerlos suyos, manipularlos y engendrar una obra maestra que no les pertenece. Se copian ideas, se copian canciones, se copian libros... En estos tiempos que corren, el que no copia resulta poco original.

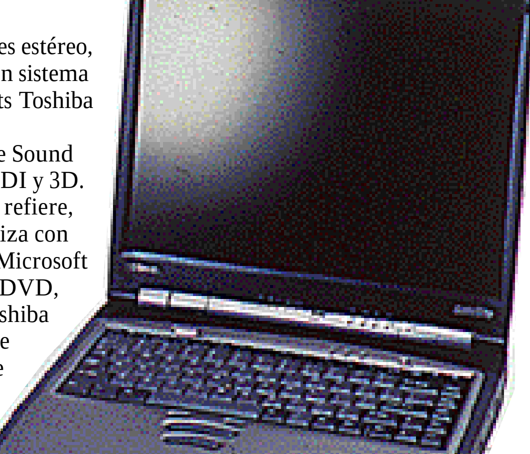
Chufi

Prestaciones multimedia en el portátil

Ya está disponible el último portátil de Toshiba. Satellite 2800-500 incorpora un procesador Intel Pentium III a 800 MHz, un disco duro de 20 Gbytes, memoria RAM de 128 Mbytes, ampliable hasta 256, tarjeta gráfica nVidia GeForce2 Go, con memoria de vídeo de 16 Mbytes y unidades DVD 6x, CD-RW 4x y CD en un único dispositivo. Si a estas características le sumamos la pantalla color TFT de 15 pulgadas con una resolución de 1024 x 768 x 16,7 millones de colores, tenemos un equipo con capacidad suficiente para visualizar y ejecutar vídeos y juegos en 3D. Además, Satellite 2800-500 integra altavoces estéreo, *subwoofer* y cuenta con un sistema de sonido estéreo a 16 bits Toshiba Bass Enhanced, Yamaha YMF754B-R, compatible Sound Blaster Pro y soporte MIDI y 3D. En lo que al software se refiere, este equipo se comercializa con Windows Millennium, Microsoft Works Suite 2000, Win DVD, McAfee VirusScan y Toshiba Hibernation Utility. Este portátil de Toshiba tiene un precio de 699.000 pesetas con IVA.

Tel: 902 122 121

www.toshiba.es



Ratón óptico y sin cables

Cordless MouseMan Optical es el último periférico de Logitech que distribuye Naga. Se trata de un ratón óptico e inalámbrico, lo que evita tener que limpiar la bola y los enredos de cables en la mesa. Incorpora un botón para el pulgar, un botón rueda, que permite desplazarse rápidamente; la aplicación WebWheel, para facilitar el desplazamiento y proporciona un acceso rápido a Internet o a cualquier programa.
Por último, apuntar que las pilas pueden durar hasta tres meses gracias a la incorporación de un sistema de Administración Inteligente de Energía y avisa cuando es necesario cambiarlas.

www.naga.es



Cámara DVD-RAM

Hitachi DZ-MV100E permite grabar durante una hora en alta calidad y dos horas en modo estándar ya que utiliza la tecnología de compresión MPEG2. La nueva cámara DVD-RAM graba sobre un disco alojado en un cartucho y no se sobreescriben las grabaciones si no que se añaden, de este modo no hay peligro que el usuario borre una grabación sin querer.
Además, no es necesario rebobinar la cinta para poder ver lo que se ha grabado, se puede acceder a la parte de la grabación que se desee. Por otra parte, la última cámara de Hitachi dispone de zoom óptico 12x con expansión de zoom digital 48x, flash incorporado para modo foto, enfoque automático con macro y monitor color LCD TFT de 3,5 pulgadas con Colour Viewfinder, por citar algunas de sus características. Por último, apuntar que sólo soporta conexión directa PC USB para Windows 98/98SE, Pentium II, III y Celeron.

www.hitachi-consumer-eu.com

SpyPen Cleo

Plawa & Suvil, después de lanzar su cámara de fotos en forma de bolígrafo hace ya unos meses, anuncia ahora su segunda generación compuesta por cuatro cámaras digitales que, además, pueden ser utilizadas para videoconferencia. La primera de ellas ya se comercializa bajo el nombre de Cleo, con unas dimensiones de 70 x 54 x 17 y su peso de 55 gramos permiten que sea fácilmente transportable dentro de un bolso o incluso en el bolsillo del pantalón. Además, si se conecta la cámara al ordenador, tanto PC como Mac, a través del Bus USB, se puede utilizar como una cámara de videoconferencia. Respecto al software SpyPen se comercializa con Mgi Photosuite 3.0 SE, para retocar fotografías; MS Netmeeting, para videoconferencia y Videobank, para crear vídeo *e-mail*, entre otros. Por otra parte, la nueva cámara del fabricante alemán cuenta con una memoria interna de 8 Mbytes y balance automático de blancos.
SpyPen Cleo tiene un precio de 29.000 pesetas (174 euros).

www.spypen.com

Cámaras y escáneres

Agfa ha presentado soluciones en todo el proceso de la imagen digital, desde la captación hasta el fotoacabado. En este sentido, destacan las nuevas cámaras digitales CL18, CL20, CL34, que pueden captar tanto imágenes fijas como vídeo. Los tres modelos incorporan una interfaz de USB de alta velocidad, especialmente ideado para que se adapten a las nuevas necesidades que requieren las conexiones por Internet. Asimismo, Agfa ha introducido en el mercado una nueva generación de escáneres «e» con conexión directa a Internet que mejoran la profundidad del color.



Agfa ePhoto CL20.

Destaca el modelo Arcus 1200, especial para transparencias, con una resolución de 1200 x 2400 ppp.
Paralelamente, la compañía ha lanzado al mercado un innovador sistema de autoservicio de copias bajo el nombre de e-Box. Se trata de un sistema de revelado interactivo situado en el punto de venta para que el usuario pueda solicitar sus propias copias directamente, siguiendo un concepto innovador y atractivo. El e-Box está preparado para aceptar imágenes en todos los formatos que existen actualmente en el mercado, incluyendo las tarjetas SmartMedia, CompactFlash, PC-Cards, CDs o disquetes.

www.agfa.es

Portátiles para usuarios

Easy Note Sc, el último portátil de Packard Bell, ofrece una combinación de herramientas audiovisuales y soluciones de conectividad. Además, este ordenador permite al usuario personalizar su apariencia y sus funciones con el fin de satisfacer sus hábitos de trabajo. Respecto al tema de multimedia, apuntar que incorpora una pantalla TFT de 14 pulgadas, aunque también está disponible un modelo de 12 pulgadas y otro de 13, una tarjeta gráfica de alto rendimiento ATI Mobility M1 con 8 Mbytes de video RAM y un combo DVD/CD-RW con salida de TV y conexiones de salida de sonido SPDIF. Asimismo, el DVD da la posibilidad de conectarlo a cualquier televisor, con lo que este PC se convierte en un auténtico DVD portátil. Dentro de las características técnicas, incorpora un procesador Intel Pentium III, 10 Gbytes de disco duro, ampliable a 20 y 64 o 128 Mbytes de memoria RAM. Por último, la conectividad queda reflejada gracias a la tarjeta combo LAN/Modem que permite conectarse tanto a Internet como a una red interna con facilidad. Easy Note Sc también ofrece botones de acceso instantáneo a Internet y al correo electrónico. Todo esto se encuentra en un equipo de tres kilos de peso, con un grosor de 3,9 milímetros y recubierto en una carcasa plateada.

www.packardbell.com

▲ *Easy Note se permite personalizar la mayoría de sus funciones.*

Pentium 4 en Beep

Los primeros ordenadores de la gama TAY ya están disponibles en Beep Informática. Se trata de los TAY Reddis que incorporan procesador Pentium 4 a 1,3 GHz con chipset Intel 850, disco duro de 20 Gbytes UDMA 100, placa base Intel D850 Gbytes, controladora de vídeo ATI Xpert 2000 32 Mbytes + TV out, tarjeta de sonido Sound Blaster 128 PCI, CD-ROM 48x, monitor Samtron de 15 pulgadas, teclado con botones de acceso a Internet, altavoces de 120 watios, módem interno de 56 Kbps y conexión gratuita a Internet por tres años. Además, ofrece 3 años de garantía y se puede adquirir en cualquiera de los 290 puntos de venta de Beep por un precio de 249.900 pesetas con IVA (1.501,93 euros), por lo que se posiciona en primera fila para atacar el mercado de consumo.

Tel:902 100 501
www.beep.es

Altavoces de diseño



SoundWorks Slim500 es el nombre de los altavoces que acaban de lanzar al mercado Cretive a un precio de 13.900 pesetas (83,54 euros). Se trata de unos dispositivos que se pueden conectar tanto a PCs como a reproductores de CD o incluso a la televisión. Los satélites tienen sólo 40 milímetros de profundidad y cuentan con un pie desmontable que permite colocarlo tanto en una mesa como colgarlos de la pared. Añadir que el *subwoofer* está diseñado electrónicamente que permite escuchar unos sonidos tan graves que serían imposibles con un sistema de sólo dos piezas. SoundWorks Slim500, con una carcasa de color plata mate y un soporte azul marino, tiene una potencia por canal de 6 vatios RMS y un *subwoofer* que registra 17 vatios RMS.

www.europe.creative.com

Multimedia para el hogar

DVD, MP3, CD, Internet, Consola de juegos y PC en un único dispositivo. Estas son las características principales de la nueva plataforma multimedia para conectar al televisor que llega de la mano de Fujitsu Siemens. Multitainer es un dispositivo estilo hi-fi que se puede colocar perfectamente en la sala de estar como si de un vídeo se tratara. La diferencia se encuentra en que las prestaciones y las funcionalidades son mucho más altas y reduce el número de unidades electrónicas que normalmente se conectan al televisor. Gracias a la interfaz de usuario gráfica su fácil uso se realiza con un mando a distancia o teclado infrarrojo. Aunque Multitainer está disponible en varias versiones, la configuración básica incorpora un procesador Intel Celeron de 433 MHz, 64 Mbytes de memoria RAM y 10 Gbytes de disco duro, todo por un precio de 199.900 pesetas (1201,42 euros)



Tel: 902 118 218
www.fujitsu-siemens.es

El volatín

EL TRASTERO

Los recuerdos tienen el tempo suave de las canciones nostálgicas. Pero entonces, cuando los recuerdos se estaban haciendo, todo era rápido y brillante, tan fugaz que la memoria jugaba a atraparlo. Y lo atrapaba, y con el tiempo iba almacenando tantas imágenes, sonidos, sensaciones, que la realidad se iba progresivamente ligando con el pasado. Tantas cosas, tan rápidas, que de vez en cuando tenemos que hacer una limpieza, quitar algunas fotos del corcho, tirar algunos papeles a la basura. A la papelera. Y luego borrarlos de ella definitivamente. La informática va tan deprisa que nunca sabes si lo que estás viendo, cuando lo estás viendo, no forma parte del pasado. Así que vas acumulando dispositivos de todo tipo, componentes, con ánimo de utilizarlos alguna vez, como los recuerdos. Y lo que antes era tu estudio, con unos cuantos libros y una máquina de escribir, ahora se lo come el Amstrad de tu primo, el 286 de tu padre, el 386 de tu madre, la impresora de la abuela, el Macintosh que te regaló alguien... Y tu PC de ahora, claro. Algún día te servirán y, si no te sirven, qué más da; parece que cuanto más inútil es algo más importancia tiene para nosotros. Pero cuando hasta tu PC es una reliquia, tienes ganas de decir: «¡No tan deprisa, aún quiero disfrutar de él un tiempo!» En cuanto nos despistamos un poco ya nos hemos convertido en un almacén de recuerdos, en un nostálgico trastero de informática.

Rafael Mar a Claud n di Fidio



▲ *Tres únicos productos cada vez.*

Sólo comprarán los primeros

B2Dream acaba de lanzar en colaboración de La Caixa Unosolo.com. Tres productos nuevos a un precio muy reducido y un único comprador. Unosolo.com es un nuevo concepto de tienda virtual, sólo hay tres productos que se irán renovando según se vayan vendiendo, sólo el primero que lo desee comprar se lo lleva, hay que ser el más rápido para poder optar a la compra de cualquier producto multimedia.

www.unosolo.com

Cuelga tu corto de la Red y gana

Laventanaindiscreta.com, portal conocido por la ya famosa serie e-namorarte, da la oportunidad a los jóvenes directores de participar en un concurso de cortos con una duración máxima de 3 minutos. Se aceptan todos los formatos digitales y VHS y los participantes optarán a un primer premio de 100.000 pesetas y a un segundo de 50.000. Las bases del concurso y los cortos participantes estarán disponibles en la Red, así cualquier internauta podrá verlos y votar por el que más le guste, ya que en definitiva, será el público quien conceda los premios. Además, los participantes pueden enviar un número ilimitado de cortos, siempre y cuando no hayan ganado ningún premio ni hayan sido emitidos en ninguna sala. Por otra parte, Laventanaindiscreta.com incluye una ficha técnica de cada corto para que los internautas, interesados en el tema puedan saber un poco más de la producción y para que los cazatalentos puedan ver quien ha realizado el cortometraje. Asimismo, en el portal habrá un foro de opinión con la finalidad de que todo el que lo desee pueda decir lo que quiera sobre cada película.

www.laventanaindiscreta.com

Saludigital.com, la información al servicio del usuario

Con motivo de su primer aniversario, el portal de salud inicia una nueva etapa, en la que la formación de los Ecosistemas de Soluciones Integradas permitirá facilitar información concreta y personalizada a sus usuarios. Para ello ha firmado una alianza estratégica con Airtel con el fin de desarrollar proyectos conjuntos en Internet y la configuración de un Consejo Asesor Científico. A partir de ahora, Saludigital.com enfocará los contenidos que ofrece a sus usuarios hacia la especialización de determinadas patologías. De este modo, se persigue paliar la dispersión de algunos contenidos de la Red, así como facilitar las labores de búsqueda de información especializada que, en muchas ocasiones, el usuario no puede encontrar.



El Consejo Asesor Científico tendrá como finalidad el desarrollo de consultorios específicos y la definición de las diversas áreas patológicas en torno a las cuales se conformará este ecosistema, así como la identificación de los diferentes colectivos involucrados tales como hospitales, organismos sanitarios y sociedades científicas.

Newsletters de todos los temas

Domeus.es, compañía de distribución de contenidos y proveedor de servicios y herramientas de comunicación gratuitos vía *e-mail* y web, ofrece un paquete de herramientas entre las que destacan distribución de *newsletters*, gestor de listas de correo y foros *on-line* y *off-line*, agenda compartida de grupo y gestor de encuestas entre otros. Los cerca de 800.000 suscriptores que ya tiene la web en nuestro país reciben diariamente en su bandeja de correo electrónico noticias relacionadas con Internet, turismo, marketing, cultura o comercio electrónico por citar algunas. Domeus.es cuenta con nombres tan relevantes como Patagon.es, MP3.es, Directivos.net, Despegar.com o eDrems.com por poner algunos ejemplos.

www.domeus.es

Gana dinero navegando

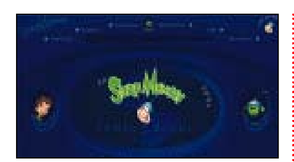
Acaba de nacer una nueva web que paga a los internautas por navegar. El usuario sólo tiene que inscribirse en el club e instalarse la «MiniBarra» en su PC, Ésta se puede colocar en cualquier parte de la pantalla y ganarás dinero por el tiempo que la tengas activa, pero como máximo se contabilizarán 40 horas mensuales. A través de esta barra te enviarán publicidad segmentada dependiendo de tus gustos. Además,



ganarás más dinero dependiendo de la red de socios que tengas adheridos al sistema hasta el tercer nivel. Por otra parte, la «MiniBarra» incluye otras aplicaciones como la posibilidad de acceder a tu correo web sin necesidad de entrar en la página, un buscador de buscadores o traductor por citar algunos. Por último, hay que añadir que periódicamente se realizarán concursos entre los socios en los que se pueden ganar más de 100.000 pesetas. El dinero se recibirá bien por transferencia bancaria como en cheque, según lo solicite el internauta.

www.yotuel.com





▲ *Los más pequeños ya pueden navegar por la Red.*

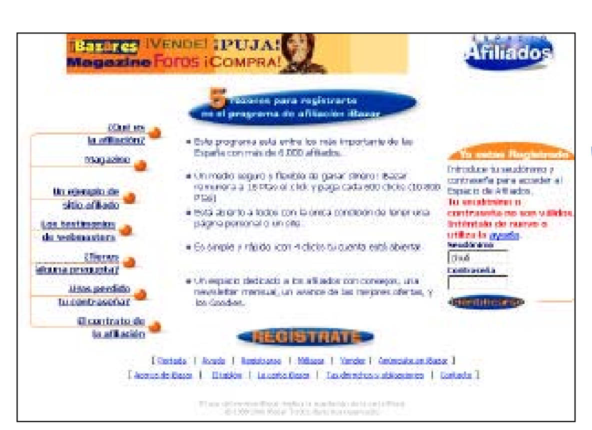
Seguridad para niños

Con el fin de hacer que Internet sea seguro y divertido para los más pequeños de la casa, SurfMonkey acaba de anunciar un navegador diseñado especialmente para ellos y una herramienta, que bajo el nombre de CiberFriend Communicator incluye servicios de correo electrónico, chats, tablones de anuncios y videoconferencia. SurfMonkey 2001 incorpora un *browser* y un portal dedicado a los niños, Kids Channel. Por supuesto, como está dirigido a los más pequeños, para que éstos se familiaricen con la Red, cuenta con medidas de seguridad y filtrado. Esta herramienta permite a los padres controlar que ven sus hijos en Internet con quién chatean, cuánto tiempo están conectados o qué aplicaciones utilizan por citar algunos ejemplos. Aunque es aconsejable que siempre naveguen en presencia de un adulto.

www.surfmonkey.com

Afíliate a iBazar

La web de subastas, recientemente adquirida por Ebay.com, ha puesto en marcha un servicio de afiliación por el que cualquier usuario particular o profesional puede alojar un *banner* de iBazar en su página web y recibir 18 pesetas por cada clic que se produzca. Por cada 600 impactos que reciba, la empresa de subastas pagará 10.800 pesetas a través de transferencia bancaria. Para formar parte del plan de afiliados, cuyo número asciende ya a 6.000 en España, sólo hay que registrarse y contar con una página web personal, con independencia del servidor donde se encuentre hospedada. En la página de iBazar encontrarás un espacio reservado a afiliados que cuenta con consejos, una *newsletter* mensual, y otros servicios complementarios.



▲ *iBazar se ha visto reforzada tras ser adquirida por la compañía Ebay.com.*

www.ibazar.com

Primeros empleos para estudiantes

Ha nacido la página TaletCampus.com para buscar prácticas o un primer trabajo para estudiantes o recién licenciados. Por el momento, el portal cuenta con ofertas de empresas como Fujitsu, Altadis, Airtel, Alcatel, Indra, HP, Cisco Systems, TPI Páginas Amrilla o BSCH por citar algunas. Además, no está limitado a España si no que los futuros profesionales podrán buscar su primer trabajo en Italia, Francia, Reino Unido, Portugal y Alemania. Asimismo, los estudiantes tendrán la posibilidad de acceder a una serie de servicios totalmente gratuitos entre los que destacan recibir vía *e-mail* todas las ofertas que se ajusten a sus necesidades, registrar su CV y carta de presentación, información específica de las empresas, aprender cómo realizar un currículo o cómo enfrentarse a una entrevista de trabajo.



www.talentcampus.com

msn
msn.es
Estás en Tu Casa
AGENDA

MSN.es te da la posibilidad de ganar un CD promocional firmado por Eric Clapton y cuatro ejemplares de su último álbum «Reptile», que está triunfando en las listas de medio mundo, en DVD Audio. Este autor ha sido una referencia indiscutible para melómanos y guitarristas durante cuatro décadas.
Para participar en el sorteo sólo debes tener una cuenta gratuita de Hotmail.

El próximo día 6 de mayo es el Día de la Madre y para celebrarlo como ella se merece, MSN.es te lo pone fácil para darle una gran sorpresa sin complicarte la vida. Desde el Canal Compras podrás acceder a una gran lista de regalos: flores, perfumes, música, incluso para las más modernas, también te ofrecen lo último en informática.
Ya sabes, con MSN.es el regalo del Día de la Madre no te dará problemas.

MSN Comunidades te ofrece un amplio abanico de posibilidades para hacerte oír. Desde este sitio web podrás quejarte; hablar de fútbol sin que nadie se mosquee; ser tú mismo el crítico de la última película que has visto; movilizarte con la ONG que más se adapte a tu visión del mundo; contar los chistes más desternillantes; y hacer amigos. Un sinfín de oportunidades para ser tú mismo y contarlo tal y como tú lo vives.

Deo.com, al servicio de la música alternativa

Este portal, que cuenta con la tecnología de IBM, oferta cerca de 300.000 temas en los que la presencia de grupos independientes y música alternativa es su seña de identidad.
Deo.com, el portal sueco con especial énfasis en la música alternativa y grupos independientes, acaba de presentar en nuestro país la versión en castellano de éste. Deo.com desarrolla su actividad en cuatro áreas principales. *Talent Incubator* es el servicio con el que pretenden la ayuda y búsqueda de grupos y artistas independientes sin sello discográfico para que en un futuro, y a través de los acuerdos con las principales casas discográficas, éstos puedan ser lanzados a nivel mundial, *Music Community* ha sido concebido como una comunidad musical en la que sus usuarios podrán acceder a foros. Junto al servicio de *deoShop* está *Web services*, en el que la promoción *online* de los artistas de los sellos discográficos se completa con la distribución gratuita de canciones, vídeos, juegos, concursos, páginas interactivas...



▲ *Deo.com da una oportunidad a los nuevos talentos.*

www.deo.com

Escribe en papel y pasa los datos a una Palm

Seiko Instruments con el fin de facilitar la introducción de datos en una Palm acaba de lanzar SmartPad. Con este dispositivo se puede introducir todo tipo de dibujos, notas o textos sin necesidad de tener que escribirlos en la pequeña pantalla de un PDA. El bolígrafo de SmartPad incorpora un emisor que es captado por la plantilla situada debajo de la libreta de trabajo y esta a su vez envía los datos al Palm a través de un emisor de infrarrojos. SmartPad se comercializa con recambios de tintas y con un miniteclado alfanumérico electromagnético. Tiene un precio de 47.420 pesetas (285 euros) con IVA y es compatible con la serie Palm III o versiones posteriores y con HandSpring y Sony Clié.

www.seiko.com



▲ *SmartPad facilita la introducción de datos en un PDA.*

Crea tu página WAP

Existen en la Red algunos programas gratuitos que te permiten crear tu propia página WAP. En www.movilonline.com encontrarás varios vínculos a páginas dónde poder bajarte este tipo de software. En esta web proponen cuatro posibilidades, Nokia ToolKit, DotWap 2.0, WapPage 2.0 y el kit de desarrollo de Phone.com. Con estas herramientas podrás construir páginas WAP de forma rápida y sencilla, y conocer el lenguaje WML.

Y si lo que necesitas es espacio, Contadorwap.com te ofrece 10 Mbytes gratis y GSMspain.com te da un espacio inicial de 1 Mbyte por usuario.

WAP y Chat en el mismo terminal



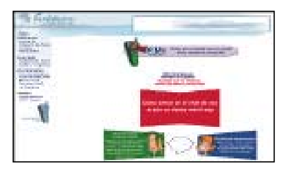
Destinado a un público joven, Nokia 3330 incorpora el navegador WAP 1.1 y ofrece acceso a servicios de ocio. Se trata de un teléfono de banda dual que funciona en redes EGSM 900/1800 y que tiene un peso de 133 gramos. Además, la compañía ha añadido otro juego, el Bumper y permite a los miembros del Club Nokia descargarse Space Impact y Snake II. Entre otras características cabe destacar la marcación por voz, agenda interna para 100 nombres y una nueva opción de llamada que empieza por una vibración del terminal.

Por otra parte, Nokia acaba de anunciar Music Player HDR-1, un accesorio para teléfonos móviles que permite sintonizar la radio FM en estéreo, descargar archivos de audio y música o utilizarlo como un kit manos libres.

www.nokia.es

Chat de voz a través del móvil

Cocotero.com acaba de lanzar un servicio de chat para dispositivos móviles desarrollado bajo tecnología wireless. Hasta el momento los chats a través del móvil se limitaban a una extensión de los mensajes SMS, gracias a este portal de entretenimiento que apuesta por la voz como medio de comunicación natural a través del móvil, ahora los usuarios podrán prescindir de todo tipo de periféricos para mantener conversaciones con amigos independientemente del lugar donde se encuentren. El chat está adaptado a la red GPRS y a los teléfonos de tercera



generación. Para acceder a este servicio los usuarios de teléfonos con acceso a Internet sólo deben entrar en la web del portal, acceder a la sección «Chat por voz» e introducir su nombre de usuario y clave de acceso. El servicio es gratuito, sólo se paga el precio de la llamada a un teléfono fijo.

www.cocotero.com

Internet y movilidad, las estrellas de CeBIT 2001

Todos conectados a la Red independientemente del dispositivo, esta es la filosofía con la que han ido a exponer sus nuevos productos las empresas a esta gran feria anual de Hannover celebrada recientemente. Independientemente del dispositivo, del lugar donde te encuentres y a cualquier hora, siempre conectado. Los aparatos cada vez son más pequeños y se adaptan a cualquier parte del cuerpo, a la mano en forma de reloj o incluso al cuello en forma de collar. Muchos de estos productos tal vez los utilizaremos en el futuro o tal vez no, de momento la mayoría son prototipos que nunca se sabe si verán la luz algún día. Aquí os detallamos algunos de los productos más curiosos allí presentados pero la lista es mucho más amplia, pizarras sin tizas, lavadoras conectadas a la Red y gran variedad de dispositivos con tecnología Bluetooth. Todo tiene cabida en la imaginación de las personas. Parece ser que la tecnología avanza más rápido que la mentalidad de las personas y cuando en nuestro país sólo hay 8 millones de internautas, algunas empresas pretenden que conectemos la nevera.

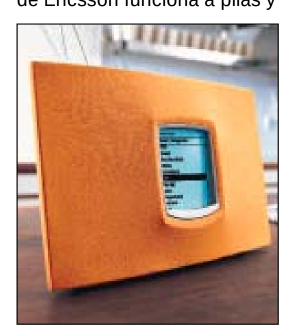
Pocket PC y móvil en un solo dispositivo

Ya nos estábamos cansando de que las empresas se empeñen en que llevemos tantos «aparatitos» encima. Trium presentó en esta feria una solución a este problema, se trata de Mondo, el nuevo modelo de Mitsubishi Electric Telecom, que es la unión del ordenador de bolsillo y un teléfono móvil GSM/GPRS. Mondo cuenta con un procesador Intel 166 MHz, desde el cuál los usuarios podrán acceder a todas las herramientas y aplicaciones del software Pocket PC de Microsoft, ya incorporado en este modelo. Organizar la agenda con Outlook, redactar textos en Word, navegar por Internet, utilizar hojas de cálculo de Excel, escuchar música MP3 o leer eBooks con Reader, son algunas de las funciones que incluye. Por otra parte, Trium también presentó un teléfono móvil con display a color, marcación por voz y acceso a Internet. Se trata de Eclipse, dónde el usuario podrá elegir sus melodías y personalizar la pantalla.



Radio a través de la Red

Gracias a los pequeños dispositivos de bolsillo que se conectan a Internet cualquier sitio se puede convertir en un centro de entretenimiento. En esta línea Ericsson expuso en CeBIT 2001 varios productos destinados a este fin como relojes que se conectan a Internet o Web Screen que utiliza tecnología Bluetooth y que combina Internet, teléfono y correo electrónico. Por otra parte, la radio siempre se ha caracterizado por no tener hilos y por poder escucharla en cualquier lugar, esta es la filosofía del nuevo receptor de la compañía con tecnología Bluetooth, H100 permite el acceso a cientos de emisoras de radio a través de la Red y sin necesidad de tener un PC. El nuevo dispositivo de Ericsson funciona a pilas y



funciona a una distancia máxima de 100 metros de un punto de acceso a Internet de banda ancha.

Conectados en cualquier lugar y momento

Todo tipo de dispositivos que se conectan a la Red han sido las estrellas de Cebit 2001. En esta línea Samsung ha presentado en esta feria un monitor con funciones web. Se trata del Web Monitor con módulos específicos de Internet incorporados que permite su conexión a cualquier línea de teléfono o cable de red y tener acceso *on-line* en cualquier lugar. Además, ofrece funciones de TV o DVD y se encuentra disponible en dos formatos uno en tubo y otro en TFT-LCD de 15 pulgadas. En España se empezarán a comercializar en el mes de junio por un precio de 225.000 pesetas (1352,58 euros) con IVA. Por otra parte, con la idea de estar comunicado en todo momento, Samsung expuso Wachtphone SPH-S100, un reloj con teléfono móvil incorporado para llevarlo en la muñeca, como si de una película de detectives se tratara.

▲ ***Internet en la muñeca para estar siempre conectado.***

Sin cables

La tecnología Bluetooth intenta hacernos la vida más fácil, dispositivos sin cables y conectados entre sí. Plantronics ha lanzado unos auriculares, compatibles con varios teléfonos existentes en el mercado, que no utiliza cables. Se trata de M1000 que ofrece una alta calidad de sonido y la batería dura tres horas y media en uso y hasta cien en *stand by*. Además, se puede utilizar tanto en la oreja derecha como en la izquierda.



◀ ***Comodidad y altas prestaciones es la apuesta de Plantronics.***

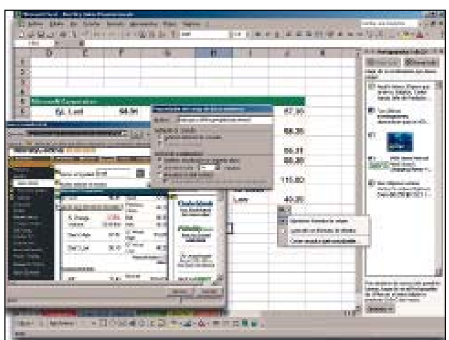
Curiosidades del futuro

Como en toda feria de nuevas tecnologías que se precie, IBM estuvo presente en Hannover. En los casi 3.900 metros cuadrados que ocupó expuso entre otras cosas un coche conectado a Internet, un reloj con sistema operativo Linux y una muestra de joyería digital. El Porsche Boxter conectado a la Red permite acceder a diversos servicios útiles para el conductor, como estado del tráfico. Respecto al último grito en joyería, se trata de un collar que lleva incorporado un micrófono, a juego de unos pendientes con altavoces y un anillo, para completar el conjunto, que hace las funciones de ratón. De este modo el usuario podrá acceder a la Red sin más objetos que los que lleva habitualmente.



Cuenta atrás para Windows XP

Office XP sale a la venta en todo el mundo el próximo 31 de mayo



A principios de abril, Microsoft reunió en su cuartel general de Seattle a más de una centena de periodistas de todo el mundo para desvelar la versión final del nuevo Office XP y, de paso, mostrar el nuevo *look* de Windows XP. Lo de XP viene de «eXPerience» (experiencia). Steven Sinofsky, responsable de Office, desveló las novedades de la *suite* ofimática por excelencia. Entre las que más llamaron la atención a este cronista destacan los «smarts tags», reconocimiento de voz y de la escritura manual, más interactividad, mejoras en todas las aplicaciones clásicas, potencia groupware (trabajo en grupo), seguridad, protección antivirus… y el nuevo Sharepoint.

De salida, Office XP se presenta en cuatro formatos diferentes y, ojo al dato, no funciona ya sobre Windows 95. La version básica, el XP Standard, integra Word 2002, Excel 2002, Outlook 2002 y Powerpoint 2002. La actualización sale en los USA a 239 dólares, unas 40.000 pesetas. Si se compra de nuevas el coste es de 479 dólares, más de 90.000 pesetas. Por su parte, el XP Professional aporta Access 2002 aunque, eso sí, el precio de la actualización sube hasta los 329 dólares. Pero sin duda la versión con mas gancho es la XP Professional Editon limitada a los primeros 120 días del lanzamiento. Incluye las aplicaciones anteriormente citadas más Frontpage 2002, todo un estándar en la edición de webs, Sharepoint, Publisher 2002 y el nuevo ratón Intellimouse de regalo. Su coste: 479 dólares, unas 80.000 pesetas.

La estabilidad es otra de las características del nuevo Office. La fatídica pantalla de «fallo en el Explorer» se ha hecho más amigable y el informe de fallo más inteligible. Además se puede enviar el problema a Redmond, sede de Microsoft, para su supervisión.

Todas las aplicaciones se han mejorado. Por ejemplo Outlook 2002 mejora la gestión de correo, soporta Hotmail e integra un montón de herramientas de seguridad, firma digital, encriptación y chequeo de antivirus. Otra gran novedad que en una primera fase no disfrutaremos en España es el reconocimiento de voz. La tecnología Speech sólo está disponible en inglés, japonés y chino.

Fernando Claver (Seattle)

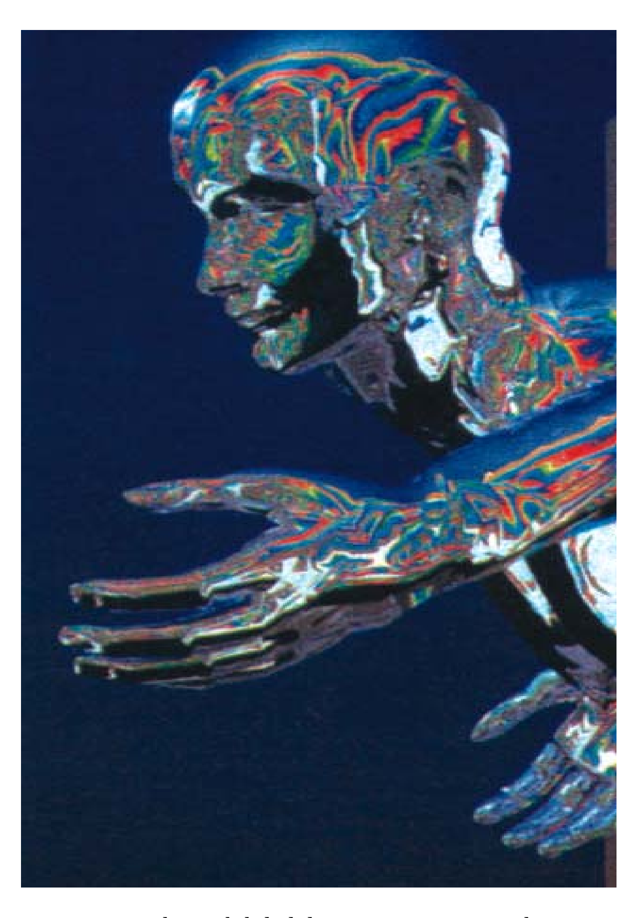
Windows XP, toda una revolución

El Nuevo Windows no tiene nada que ver con Millennium, la actual versión para el mercado de consumo criticada hasta la saciedad por su inestabilidad. Cambian las tripas, basadas en el actual Windows 2000, y cambia el aspecto, mucho más moderno y elegante, acorde con las tendencias de diseño del siglo XXI.

La beta 2, liberada a finales de marzo, muestra un escritorio más limpio, plagado de nuevos iconos, y aporta una interactividad desconocida en los actuales Windows. Esta beta integra ya el nuevo Microsoft Explorer 6.0 que entre otras funciones aporta mensajería instantánea, barras de explorador mejoradas y mayor consistencia.

500.000 *betatesters* de todo el mundo están «machacando» la beta 2. Los planes de la firma de Bill Gates es lanzar la Home Edition, la versión que jubilará a Millennium, en otoño. Después vendrán las versiones Professional, Server y Embedded que sustituirán paulatinamente a las actuales de Windows 2000.

Déjate ver on-line



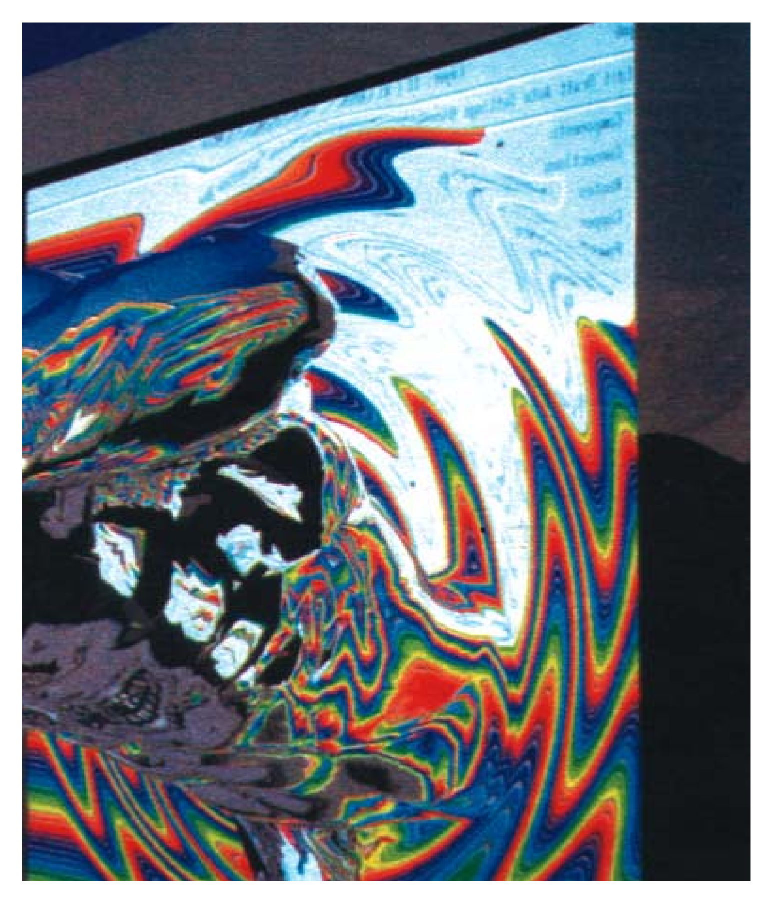
La implantaci n de nuevas tecnolog as de conexi n a Internet (xDSL, RDSI y cable) nos permite disfrutar de aplicaciones y dispositivos que las infraestructuras tecnol gicas antes no soportaban. La videoconferencia es uno de ellos.

El empuje de las nuevas tecnologías de telecomunicaciones está posibilitando que las distintas empresas de comunicaciones mejoren la calidad de sus servicios e infraestructuras, poniendo al alcance del consumidor servicios que antes estaban disponibles para unos pocos. Estas nuevas tecnologías, xDSL o RDSI, ponen a nuestra disposición un ancho de banda que nos permite transferir ingentes cantidades de información; gracias a ellas, podemos distribuir archivos de imagen por la Red de manera fluida. Esta posibilidad, que antes era cara y de malas prestaciones, ahora es asequible al público en general, que es el primer beneficiado. Con unos pocos medios de hardware y software tenemos la posibilidad de tener una ventana al mundo, como es Internet, con el añadido de que en esa misma ventana nos puedan ver a nosotros mismos; esto es, la videoconferencia.
En definitiva, el presente y sobre todo el futuro de la Red pasa por disponer de una interfaz que nos permita obser-

Posibilidades de la videoconferencia

Los avances tecnol gicos en materia de telecomunicaciones han sufrido un aumento considerable en los dos œltimos aœos, especialmente en lo referente al acceso para usuarios finales.

La llegada de la RDSI, ADSL (a pesar de los problemas con el servicio que presta Telefónica) y el cable permite la transferencia de grandes cantidades de información de manera fluida, lo que incide directamente en la posibilidad de realizar videoconferencia. No olvidemos que los archivos de vídeo son extremadamente grandes, a pesar de los algoritmos de compresión a los que se les somete para poder transmitirlos por la Red.
Para conocer las diferentes opciones que nos ofrece la videoconferencia debemos definirla primero. La videoconferencia es un método de comunicación que permite el intercambio bidireccional, interactivo y en tiempo real, de archivos de vídeo, audio, gráficos y datos entre dos puntos diferentes, ya sea a través de una intranet o Internet.
La principal ventaja que ofrece este sistema de comunicación, especialmente a nivel empresarial, es el ahorro económico y de tiempo en desplazamientos del personal. La posibilidad de realizar reuniones de trabajo, conferencias y todo tipo de intercambios con la sensación de un contacto personal, reduciendo costes de transporte y hospedaje, resulta muy atractiva para las empresas.
Las aplicaciones a nivel usuario son de otra índole, el intercambio de imágenes entre dos familiares o amigos que se encuentren en dos puntos lejanos es la más extendida. Una llamada a EE.UU. puede resultarnos muy cara en comparación con realizar una videoconferencia, que sería una llamada local. Si el usuario posee tarifa plana el ahorro lógicamente es mayor.
Otra utilización que está proliferando es la colocación de una *webcam* en un lugar concreto que despierte cierta curiosidad, para luego «colgarla» en la Red para que cualquier usuario pueda visualizar las imágenes que está captando el dispositivo en tiempo real. Esta función nos abre las puertas de su utilización como cámara de seguridad.



var el mundo y que éste nos observe de forma rápida, efectiva y, a ser posible, amena.

Webcams y videoconferencia

Para realizar una videoconferencia en condiciones en cuanto a calidad de la imagen necesitamos un ancho de banda que la línea telefónica tradicional no ofrece. En efecto, para ello tenemos que recurrir a accesos de banda ancha que el usuario de a pie no puede permitirse. Este ancho de banda necesario estaría por encima de los 10 Mbps, el equivalente al que ofrece

Requisitos necesarios

Instalar una *webcam* en nuestro equipo y conseguir establecer comunicación con otro usuario que disponga de otro dispositivo de similares características es relativamente sencillo de conseguir, tal y como mostramos en estas mismas páginas. Sin embargo debemos tener en cuenta una serie de recursos y requisitos mínimos que en caso de no cumplir, habremos hecho una compra absolutamente inútil.
En lo referente a nuestro ordenador, las características mínimas pueden variar, según el fabricante o el modelo que hayamos elegido, el equipo necesario para poder instalar cualquier cámara de videoconferencia sería:

- Procesador: Pentium II, Celeron, Pentium III, Pentium 4, Athlon y Duron
- Frecuencia mínima: 300 MHz
- Memoria: 32 Mbytes (64 Mbytes recomendado)
- Tarjeta gráfica: VGA 256 colores
- Tarjeta de sonido: Compatible 16 bits con soporte para modo *full duplex»*
- Puerto USB
- Acceso a Internet o a red de área local
- Micrófono y altavoces

Estas características son más que suficientes según el modelo que elijamos, ya que algunos no son tan exigentes. En cuanto a la tarjeta de sonido, el modo *full duplex* significa que es capaz de captar y reproducir sonido en tiempo real.

Tabla de características

Modelo	AverCam	Convideopro	Video Blaster Go Plus	WebCam Dexxa	Genius VideoCam III	PC Camera Pro Pack
Precio (pesetas/euros)	12.200/73,32	10.905/65,53	29.900/179,70	5.900/35,45	11500/69,11	30.045/180,57
Garantía	1 año	2 años	2 años	2 años	1 año	1 año
Fabricante/Distribuidor	AverMedia/UMD	Conceptronic	Creative Labs	Dexxa	Genius	Intel/Computer 2000
Teléfono	902 128 256	902 154 975	91 662 51 16	91 671 14 50	902 128 256	91 432 90 90
Web	www.avermedia.com	www.conceptronic.net	www.creative-europe.com	www.dexxaweb.com	www.geniusnet.com	www.intel.com
Resolución VGA	640 x 480	640x480	640 x 480	640x480	640x480	640 x 480
Nº frames/segundo	30	30	30	30	30	30
Software	*Drivers* de instalación, NetMeeting, VideoGames, PhotoCards, PhotoMagic, VideoMail, PhotoEZ	Photo EZ, Video Monitor, Photo Greeting Crads, Photo Special Effects, Video E-Mail, Video Games, Video Capture, NetMeeting	WebCam Go Control, WebCam Photo Editor, Pixarround Lite, Creative MediaRing Talk, NetMeeting, Creative Lava! Player	Software de detección de movimientos, Video Mail Software, Color PC Camera	Real Player G2, Real Reproducer G2, MS NetMeeting, Video Live Mail	Intel Create & Share, Intel Email Postcard, Intel Gallery, Intel Snapshot, Intel Scene Recorder, Intel TWAIN Driver, Intel Movie Builder, Intel Home Page Builder, Intel Auto Snapshot, Intel Quick Tour, PC Camera Games de Realty Fusion
Altavoces	No	No	No	Sí	No	No
Micrófono	No	No	Sí	Sí	Sí	No
Tipo de conexión	USB	USB	USB	USB	USB	USB
Opción cámara digital	No	No	Sí	No	No	No
Ranura trípode	No	Sí	No	Sí	No	Sí
Conectividad	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Entrada de vídeo RCA
Sistemas operativos	W98, Me, W2000	W98, Me, W2000	W98, Me, W2000	W98, Me, W2000	W98, Me, W2000	W98, Me, W2000
Calidad manuales	Buena	Buena	Buena	Buena	Regular	Buena
Ergonomía	Muy buena	Muy buena	Muy buena	Buena	Muy buena	Media
Facilidad de instalación	Muy buena	Muy buena	Regular	Muy buena	Buena	Muy buena

una red de área local. La videoconferencia nació mucho antes que las *webcams* y sólo en entornos profesionales.

Sin embargo, ahora está al alcance de cualquiera realizar videoconferencias, eso sí, modestas, con uno de estos pequeños dispositivos, adaptados al ancho de banda del que disponemos con una línea telefónica convencional. Éste se encuentra, en el mejor de los casos, en torno a los 8 Kbps, por lo que para realizar la transmisión de imágenes se deben optimizar los recursos. Por ello se utilizan logaritmos de compresión de imágenes, AVI y JPEG, con objeto de reducir el tamaño de los archivos, lo que va en perjuicio de la calidad. El usuario particular hará uso de la videoconferencia, en este caso nos referimos al uso de una *webcam*, y obtendrá un resultado más o menos satisfactorio en función de los medios a su alcance.

Es decir, 56 Kbps de recepción o bajada y 33 Kbps de subida, lo que se traduce en la visualización de una diminuta ventana en la que podemos observar cómo las imágenes nos llegan a saltos y con escasa definición y nitidez. No obstante, la invasión del mercado por parte de tecnologías como ADSL y el cable aumentará considerablemente las prestaciones de este servicio, sin llevarnos a engaños, y fomentará su uso entre este sector de usuarios.

Instalación y configuración

En contra de lo que pueda parecer, el proceso de instalación

Cuelga tus v deos en la Red

Existen varias opciones para poder compartir vídeos con familiares o amigos que se encuentren a muchos kilómetros de distancia. Una de las opciones y probablemente la que primero nos venga a la cabeza es diseñar tu propia página web, colgar tus vídeos y ponerle una contraseña, para que sólo tú y quien tú quieras pueda entrar a ver tus vídeos personales. Otra opción bastante más sencilla es encontrar una página que te permita hacer esto sin necesidad de tener conocimientos de informática. En SpotLife.com sólo tienes que descargarte un software de la Red de forma gratuita y podrás colgar tanto una *webcam* como un vídeo ya grabado. Que le pongas o no una contraseña es cosa tuya. Además, en este *site* podrás ver *webcams* de gente y lugares de todo el mundo, a las que se puede acceder sin necesidad de contraseña. Como socios tecnológicos, la página cuenta con Logitech, Philips o Compaq por citar algunos, lo que garantiza la calidad de



las imágenes. La web se encuentra dividida en varias secciones entre las que destacan familia, fiestas, animales, deportes, ciencia o trabajo, para que pongas tus vídeos o tu *webcam* en la sección que quieras.

SpotLife.com te explica todos los pasos que tienes que seguir para publicar tus vídeos y te muestra varios ejemplos, la única pega es que está en inglés.

www.spotlife.com



DVC325 Digital Video Cámera	Digital Video Camera Kit	Quick Cam Pro
12.900/77,53	15.266/91,75	16.900/101,57
1 año	1 año	2 años
Kodak/UMD	LG/UMD	Logitech
902 128 256	902 128 256	91 671 14 50
www.kodak.com	www.lge.co.kr	www.logitech.com
640 x 480	640 x 480	640x480
30	30	30
Kodak DVC325 Digital Video Camera Software, NetMeeting, Presto! MR. Photo, Presto! VideoWorks	*Drivers* de instalación, NetMeeting, Album/Editor LG ArtShot 1.0, Presto! VideoWorks 4.1	Software Logitech, VideoWave III y PhotoWave III
No	No	No
No	No	Sí
USB	USB	USB
No	No	No
No	No	Sí
Ninguna	Ninguna	Ninguna
W98, Me, W2000	W98, Me, W2000	W98, Me, W2000, Mac Os
Muy buena	Buena	Muy buena
Muy buena	Media	Muy buena
Buena	Buena	Buena

de un dispositivo de este tipo es relativamente sencillo. Tan sólo necesitamos tener el dispositivo, el software asociado a él, la conexión a Internet y unos conocimientos técnicos básicos sobre cómo funciona el proceso.

Actualmente, la interfaz de conexión de estos dispositivos es USB, por lo que la tecnología *Plug&Play* simplifica notablemente el proceso de instalación, Windows detecta un nuevo hardware y nos pide los controladores. A continuación, procedemos a la instalación de NetMeeting, que será el programa que nos sirva de interfaz entre un usuario y otro. En condiciones normales, esto debe ser suficiente para establecer la comunicación entre ambos conferenciantes.

En la mayoría de las ocasiones, el fabricante de la *webcam* proporciona un software para el retoque de imágenes, ya sean estáticas o dinámicas, y algunas aplicaciones que nos facilitan ciertas acciones, como pueden ser la captura y envío por correo electrónico de una fotografía o de un vídeo o la creación de un álbum de fotos.

Los análisis

Para realizar el análisis de los distintos modelos que publicamos en este número, hemos dado especial importancia no sólo a la calidad del producto en sí, definición de las capturas y nitidez de la imagen, sino a la facilidad de instalación del dispositivo y, de manera especial, a la calidad y claridad de los manuales que nos proporciona el fabricante o distribuidor. Por sencillo que pueda parecer el proceso, la explicación de los pasos que debemos llevar a cabo y de todos los elementos que participan en ellos es fundamental para la comprensión y, por tanto, mejor

NetMeeting en profundidad

Sin lugar a dudas, NetMeeting es el mejor programa de videoconferencia del mercado. Si a esto le añadimos que viene incluido de serie en la mayoría de las versiones de Windows, pues mejor que mejor. Se puede utilizar para realizar y recibir llamadas desde productos que sean compatibles con los protocolos de comunicación H.323 y T.120. Con el equipo y servicios adecuados de terceros, NetMeeting puede realizar una llamada a un teléfono mediante una puerta de enlace H.323. También se puede realizar con él llamadas a unidades de control multipunto H.323 (MCUs) y participar en conferencias multipunto de audio o vídeo. En cuanto a los requerimientos técnicos, en Windows 95 o superior son un procesador Pentium 90 o compatible, 16 Mbytes de RAM, Internet Explorer 4.01 o superior. En Windows NT 4.0 o superior son necesarios 24 Mbytes de RAM. Es importante recordar desinstalar cualquier versión beta que se tenga del programa. Con un equipo con sistema operativo dual, es necesario instalar el programa en ambos sistemas operativos. Para una óptima resolución en pantalla es recomendable una resolución mínima de 800x600 puntos y para una comunicación fluida es casi imprescindible una conexión con al menos un módem de 56 Kbps. Por último, debemos advertir que NetMeeting no funciona correctamente con conexiones SLIP o PPP simuladas.

aprovechamiento del producto adquirido.
Elementos como la peana que sirve de soporte, la existencia de un obturador en el objetivo de la cámara, la posibilidad de realizar instantáneas sin la intervención de nuestro equipo o incluso la opción de funcionamiento autónomo como cámara fotográfica, como el modelo de Creative Labs, son aspectos que valorar si nuestra intención es adquirir uno de estos periféricos.

Interfaz de conexión

A pesar de que en esta comparativa únicamente aparecen *webcams* con conexión USB, también disponemos de cámaras con puerto paralelo, aunque éstas están menos extendidas. Este tipo de conexión es más lenta que la del USB, pero su verdadero inconveniente es lo engorroso de su instalación. Por ello, con la tecnología de que disponemos no sería apropiado adquirir uno de estos dispositivos.
La tecnología USB nos ofrece muchas ventajas en cuestión de facilidad y comodidad de instalación, dado que es *Plug&Play*, pero todavía encontramos limitaciones con el ancho de banda que nos ofrece; en efecto, este protocolo transmite un máximo de 12 Mbytes frente a los 400 que encontramos con la tecnología FireWire. Este último tipo de conexión va lentamente implantándose en el mercado y, aunque todavía no tenemos a nuestro alcance una amplia gama de dispositivos que la incluyan, seguramente en breve los fabricantes irán implantándola.
También se espera que, en no mucho tiempo, aparezca en el mercado la segunda versión de USB, que se prevé consiga una transmisión a 480 Mbytes, lo que facilitaría la salida de dispositivos para los que, hasta el momento, no convenía este tipo de conexión. El siguiente paso para tener realmente una videoconferencia es que la línea de transmisión nos ofrezca garantías en lo concerniente a velocidad y fiabilidad, para lo que tendremos que esperar algo más.

Instalaci n de una *webcam*

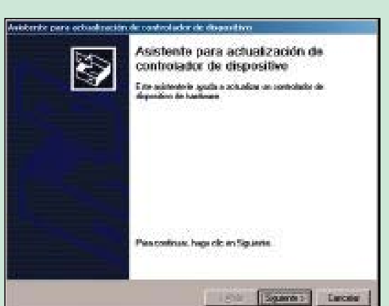
Realizar una vidoconferencia estŒ al alcance de todo aquel que quiera gastarse 15.000 pesetas y tenga acceso a Internet.

La posibilidad de comunicarnos con amigos a través de la Red, con la ventaja añadida de poder ver con quién hablamos, resulta muy atractiva, si a ello le unimos que para largas distancias nos saldría más barato, parece claro que todo son ventajas. Todos aquellos que quieran comunicarse con el extranjero, no pueden dejar de lado estos avanzados sistemas de imagen.
En este sencillo paso a paso te explicamos cómo hacerlo.



PASO 1 Conexión de la cámara

La cámara que hemos seleccionado es USB, la instalación no puede ser más sencilla. En primer lugar debemos conectar el cable USB a un puerto que tengamos libre en nuestro PC. Inmediatamente el sistema reconoce el nuevo dispositivo y nos interroga sobre qué hacer con respecto a los *drivers*.



PASO 2

En este punto sólo tenemos que introducir el CD-ROM que encontraremos en el paquete para proceder a la instalación de todo el software. Lo único que deberemos instalar a parte será el programa de vigilancia y el de retoque fotográfico. Las interfaces de instalación de todos estos programas nunca resultan problemáticas. Todo lo que tenemos que hacer es seguir las indicaciónes del asistente.



▲ ***Una vez más, Microsoft ha monopolizado el software de videoconferencia con NetMeeting.***

PASO 3 Instalación y configuración de NetMeeting

Habitualmente, la mayoría de los fabricantes incorporan con el software de la cámara NetMeeting, que es la aplicación más extendida para funcionar como interfaz intermediaria entre dos usuarios que quieran realizar una videoconferencia. Para instalarlo tan sólo tenemos que seleccionar y «pinchar» el icono que arranca el asistente para la instalación.

PASO 4 Configuración del micrófono

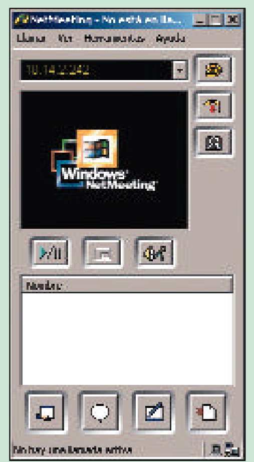


Suponiendo que contamos con una tarjeta de sonido, el elemento clave después de la cámara es el micrófono, ya que sin él podríamos disfrutar de hermosos vídeos de nuestros amigos y familiares pero seríamos incapaces de emitir ningún sonido. Para este menester, cualquier micrófono nos servirá, incluso los que traen incorporados muchos monitores.

PASO 5 A continuación deberemos configurar tanto el volumen de audio como la correcta configuración del micrófono para que podamos disfrutar de la videoconferencia de manera completa. Para ello debemos tener en cuenta la limpieza en la recepción del micrófono, que en estos niveles no es muy buena.

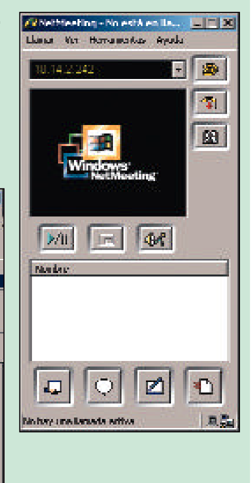




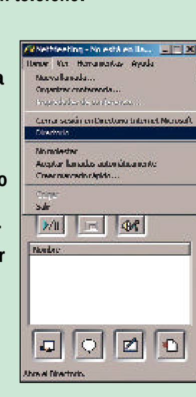


PASO 6 Una vez hayamos configurado el audio, ya estamos listos para realizar la primera videoconferencia. La interfaz que tenemos a nuestra disposición es NetMeeting, que nos mostrará la imagen de la persona con la que hablamos y un «display» donde aparece nuestra imagen, que es la que ve nuestro interlocutor.

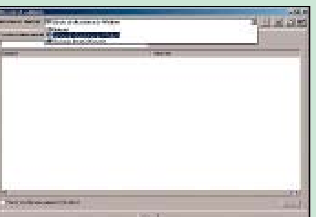
PASO 7 Para realizar una llamada, tenemos tres opciones. La primera es realizarla a través de la IP que tiene asignada nuestro conferenciante, para lo que tan sólo tenemos que marcarla en el espacio reservado para ello de manera similar a un teléfono.



PASO 8 La segunda opción es realizar la llamada a través del directorio de Microsoft, en el que encontraremos un listado de conferenciantes, entre los que elegiremos uno para hablar con él. Para ello tenemos que ir al menú principal *Llamar / Directorio*. La habitual estructura de menús desplegables de Windows nos servirá de ayuda.



PASO 9 Por último, podemos realizar la llamada a alguien de nuestra libreta de direcciones de Outlook, para lo que nos dirigiremos al menú principal y seleccionaremos la opción *Llamar / Directorio* y en la ventana emergente elegiremos la opción *Libreta de direcciones*.



VIDEOCONFERENCIA **EN EL HOGAR**

Conceptronic Convideopro



El dispositivo suministrado por Conceptronic viene provisto de una pequeña pinza en la base de la videocámara que resulta muy útil para poder fijarla en cualquier lugar que permita una visión lo suficientemente completa para el interlocutor.

Al igual que la mayoría de los dispositivos de este tipo, la interfaz de conexión es USB, lo que facilita su instalación gracias a la tecnología *Plug&Play*.

Respecto a sus características técnicas, cuenta con un CCD de 350.000 *pixels*, tamaño que nos permite alcanzar una calidad suficiente como para realizar fotografías de una definición aceptable y trabajar con una resolución de 640 x 480 puntos por pulgada en modo vídeo. Con esta resolución es capaz de soportar hasta 15 *frames* por segundo, aunque si reducimos la resolución podemos llegar hasta 30. El cable de conexión a nuestro PC tiene una longitud de 2 metros. Esta característica es más importante de lo que puede parecer en un principio, ya que un cable excesivamente corto puede dificultar e incluso impedir la instalación de la video cámara.

En cuanto al software suministrado, VP EYE 2.0, se trata de una completa aplicación que cuenta con pequeñas herramientas para enviar tanto vídeos como capturas fotográficas por correo electrónico, un editor de imágenes con el que podemos retocar las capturas realizadas y por supuesto NetMeeting, herramienta fundamental para realizar videoconferencia.

VALORACI N

Un precio muy competitivo dadas las prestaciones y una práctica pinza alojada en la base del dispositivo son sus características más destacables.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

GLOBAL:

WebCam Dexxa

El producto suministrado por este fabricante es de los pocos que cuenta con altavoces y micrófono incorporados. Esta característica es especialmente útil, ya que mientras el uso de altavoces está bastante extendido, la utilización de micrófono es minoritaria, por lo que tendríamos que adquirir un dispositivo de este tipo para poder realizar una videoconferencia en condiciones.

Sus capacidades son muy similares a las del resto de aparatos analizados, resolución máxima de 640 x 480 *pixels*, 30 *frames* por segundo aunque no a la resolución máxima (160 x 120 *pixels*). En lo concerniente al software, además de NetMeeting se suministra una aplicación con dos funciones muy prácticas. La primera de ellas y más común es la posibilidad de enviar un vídeo por correo electrónico sin salir de la herramienta. La segunda tiene una aplicación más específica, la WebCam Dexxa viene provista de un detector de movimiento que al activarlo nos genera un archivo de vídeo de un minuto de duración. Esta utilidad resulta muy práctica para funciones de seguridad. Respecto a la interfaz, se nos antoja un tanto rudimentaria dadas las escasas posibilidades que ofrece. Finalmente, nos vemos en la obligación de mencionar la ausencia de firma digital por parte de Microsoft del software que se entrega con este producto, aunque esto no ha sido obstáculo para su correcto funcionamiento.

VALORACI N

La inclusión del software de detección de movimiento resulta muy práctica para detectar visitas no deseadas o intromisiones en nuestro equipo.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

GLOBAL:

Genius VideoCam

El producto presentado por Genius cuenta con una peana un tanto singular. La videocámara tan sólo se posa sobre ella, no utiliza ningún tipo de anclaje para mantenerla fija. Sin embargo, resulta muy útil si queremos cambiar su disposición, cosa bastante habitual. Sus características son similares a las de los demás dispositivos analizados, definición de 640 x 480 *pixels*, transferencia máxima de 30 *frames* por segundo a una definición de 240 x 160 pixels, aunque el cable que conecta la videocámara con el PC es algo más corto, 1,5 metros por 2 e incluso 3 metros que proporcionan fabricantes como Creative Labs. A éstas hay que añadir la inclusión de micrófono integrado, una opción que echamos de menos en muchos de los productos analizados.

La aplicación para realizar capturas de vídeo, así como comprobar la configuración y el menú de la videocámara, es intuitiva y sencilla de utilizar, aunque son escasas las posibilidades que ofrece. De entre ellas conviene destacar la modificación de la configuración en tiempo real, función fotográfica con disparador con retardo y creación de vídeos en formato AVI.

Mencionar, por último, lo errático del manual de instalación y características técnicas, que además no está en español.

VALORACI N

La peana que sirve de soporte y lo intuitivo de la interfaz de la aplicación chocan con lo escueto del manual y las escasas funciones a nuestro alcance.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

GLOBAL:

Logitech Quick Cam Pro 3000

Logitech, líder mundial del mercado de este tipo de dispositivos,



comercializa una *webcam* de diseño cuidado y estilizado que integra en el propio cabezal de la videocámara un micrófono, lo que facilita enormemente la instalación del equipo completo; aunque, en este caso concreto, nos dio problemas para instalar esta opción. En la mayoría de los casos tenemos que recurrir a un micrófono externo, que además suelen dar problemas.

El fabricante suministra una segunda base de soporte diseñada para adaptarse a las pantallas planas o de portátiles sin mayores problemas. Otro complemento que se incluye en este paquete de videoconferencia es un protector para el objetivo.

En cuanto al software que acompaña al producto, es especialmente completo. En él podemos encontrar funciones muy interesantes desde el punto de vista práctico. Utilidades como enviar por correo electrónico imágenes y vídeos sin salir de la aplicación, detector de movimiento, difusión de vídeo en directo, crear un álbum con las capturas o vídeos que queramos guardar e incluso crear nuestras propias animaciones son sólo algunas de ellas. A todo ello debemos añadir Video Wave III y Photo Suite III, aplicaciones diseñadas para editar archivos de vídeo y fotográficos, respectivamente.

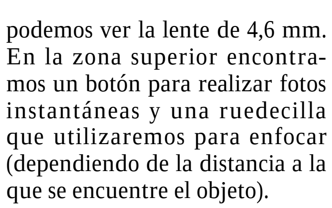
Finalmente, mencionar la posibilidad de insertar la videocámara en un trípode para conseguir capturas del tipo que sea con mayor nitidez.

VALORACI N

El completísimo software que se suministra se complementa con un excelente producto de cuidado diseño y altas prestaciones.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

GLOBAL:



Kodak DVC325 Digital

La mundialmente conocida casa Kodak (líder en el sector fotográfico) ha sacado al mercado este modelo de cámara de videoconferencia con un diseño diferente y minimalista. Es idónea para todos aquellos que dispongan de un ordenador portátil ya que, gracias a sus reducidas dimensiones, es fácil de transportar y de colocar sobre la pantalla del mismo. Es plana y alargada y en su parte frontal



podemos ver la lente de 4,6 mm. En la zona superior encontramos un botón para realizar fotos instantáneas y una ruedecilla que utilizaremos para enfocar (dependiendo de la distancia a la que se encuentre el objeto).

Un inconveniente que encontramos en el diseño del soporte de esta cámara es que el adaptador para colocarla en ordenadores portátiles se fija mediante una pegatina que no resulta muy útil si no queremos tener la cámara fijada permanentemente en el ordenador. La conexión a éste se realiza mediante un cable USB con una longitud de alrededor de 3 metros, distancia más que suficiente para colocarla cómodamente sobre el monitor. Las características técnicas son similares en casi todos estos dispositivos; las variaciones suelen venir en cuestión del software que se incluye. Aun así, cabe decir que hay un pequeño detalle que

echamos en falta: se trata del obturador.
En el apartado de software, además de los *drivers*, Kodak ha incluido el conocido NetMeeting de Microsoft, con el que podremos realizar videoconferencias, Presto! Mr. Photo y Presto! VideoWorks, con los que podremos realizar nuestros propios álbumes de fotos y vídeos.

VALORACI N

Una cámara que presenta una gran sencillez de uso, además de ser fácil de instalar.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

TOTAL:

LG Digital Video Camera Kit LPC-UC35

De diseño sencillo y sobrio y sin grandes complicaciones, aparece esta cámara de videoconferencia que, a pesar de no tener un diseño muy elaborado, presenta una buena calidad y un sencillo funcionamiento. Dispone de un obturador de cierre y apertura manual, que permite al usuario conservar su privacidad cuando él lo desee, un *led* que nos indica si la cámara está conectada y un botón para tomar fotografías instantáneas. Dispone de un sensor de imagen CCD a color y de una lente de 6 mm. El balance de blancos y la exposición se realizan de manera automática. El foco funciona desde una distancia de 1,5 centímetros hasta el infinito, por lo que podemos capturar imágenes a una distancia muy cercana del objetivo.
El cable, por su parte, tiene una distancia suficiente (casi 2 metros) para que podamos colocarla con comodidad en la parte superior de nuestro monitor y no tener problemas. La conexión con el ordenador se realiza a través de una conexión USB, por lo que la instalación de la cámara es muy sencilla gracias al procedimiento que se emplea con esta tecnología.
En cuestión de software cabe decir que éste, a pesar de no ser muy extenso, sí ha sido acertadamente escogido, ya que junto con la cámara disponemos de (además de los *drivers* de instalación) NetMeeting, que nos permite realizar videoconferencias, Album/Editor LG ArtShot 1.0, con el que podremos organizar nuestros álbumes de fotos o el famoso Presto! VideoWorks 4.1 para realizar nuestros vídeos.

VALORACI N

De diseño excesivamente sencillo pero con multitud de detalles y buena calidad de imagen.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

TOTAL:

Intel PC Camera Pro Pack

Intel nos presenta un dispositivo de diseño sólido y gran profesionalidad con multitud de detalles que, aunque a primera vista puedan parece insignificantes, a la hora de la verdad nos facilitan en gran medida su utilización. Nos estamos refiriendo, por ejemplo, a la longitud del cable, que posee 3 metros, como los más largos de la comparativa. Gracias a ello podremos situarla cómodamente en el lugar que deseemos sin que este detalle nos condicione en gran medida.
La conexión con el ordenador se realiza mediante conexión USB y dispone de un sensor CCD y una lente de cuatro elementos. El campo de visión que podemos abarcar con esta cámara es de 44 grados, cantidad nada despreciable que, junto con la distancia de enfoque, que va desde los 2,5 centímetros hasta el infinito, la hacen apta para esta labor. La base sobre la que se sostiene la cámara es giratoria e inclinable pero, además, disponemos de una ranura para que, en el caso de



AverMedia WebCam

AverMedia nos sorprende con el diseño de esta atractiva *webcam* de llamativos colores y formas para los que quieren dar una nota de color en su mesa de trabajo. El soporte que se ha incluido con esta cámara resulta muy útil dado que se puede utilizar tanto con ordenadores de sobremesa como con portátiles. Se trata de una pinza sobre la que va colocada la cámara y que puede rotarse, de tal manera que apoyamos uno de los lados de la pinza si lo colocamos sobre el monitor y ponemos la pinza vertical para ajustarla a la pantalla en el caso de disponer de un ordenador portátil. Dispone de un sensor a color tipo CMOS y una resolución dentro de la media que encontramos en este tipo de cámaras (640 x 480). Con ella podemos capturar 30 *frames* por segundo y la distancia a la que podemos actuar comprende desde los 3 centímetros hasta el infinito. La frecuencia de refresco es muy buena; éste es el motivo por el que, a pesar de mover rápidamente la cámara, ésta no se desenfoca ni se va cortando la imagen.
Un inconveniente que encontramos en este modelo es la corta distancia que los fabricantes han otorgado al cable, ya que éste tan sólo mide 140 centímetros; no resulta muy apropiado si tenemos la caja del ordenador en el suelo y la mesa es grande. La conexión con el ordenador se realiza mediante un puerto USB, como viene siendo habitual en los últimos modelos que van apareciendo en el mercado.
En el apartado de software, cabe decir que, junto con la cámara, disponemos de una variada selección que incluye programas con los que podremos manipular nuestras imágenes, confeccionar álbumes de fotos en nuestro ordenador o enviar nuestros vídeos a una dirección de correo electrónico, además de incluir juegos.

VALORACI N

Detrás de su innovador diseño, se esconde una cámara de gran calidad y reducido tamaño fácil de transportar.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

TOTAL:

Creative Video Blaster WebCam GoPlus

Creative Labs nos ha vuelto a sorprender con una cámara de videoconferencia de última generación que no sólo nos permite realizar videoconferencias y sacar fotos conectada al ordenador, sino que además podemos utilizarla como una cámara digital portátil y como grabadora de voz. El tamaño es superior al del resto de esta comparativa y en cuestión de la distancia de enfoque también encontramos alguna diferencia, dado que la distancia es superior, a partir de 60 centímetros hasta el infinito, por lo que en distancias inferiores no se aprecia correctamente la imagen. Además, no se ha incluido una rueda para el enfoque. La alimentación se realiza mediante el cable USB, pero también utiliza dos pilas alcalinas AAA para utilizarla independientemente del ordenador. Como *webcam*, podemos realizar videoconferencias, enviar montajes de vídeo, crear *e-mails* con vídeo o nuestra propia web. Como cámara digital portátil, disponemos de 8 Mbytes de memoria para almacenar hasta 150 capturas de imagen y anotaciones de voz. Con el paquete, el fabricante ha incluido una funda protectora para cuando utilizamos la cámara de forma independiente y un micrófono estándar para, en el caso de que no dispongamos de uno, poder hablar durante las videoconferencias.

En el apartado de software encontramos una buena variedad que incluye desde programas para modificar nuestras capturas, como WebCam Photo Editor, un increíble software para crear imágenes de 360 grados (Pixarround Lite), Creative Lava! Player o la aplicación MediaRing Talk y NetMeeting para realizar conferencias en Internet.



VALORACIÓN

Es la única cámara en esta comparativa que puede ser usada independientemente del PC para capturar fotografías digitales con una buena calidad y capacidad de almacenamiento.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

TOTAL:

desearlo, introduzcamos un trípode para sustituir a la base.

Quizás lo más destacable de esta cámara es la increíble cantidad de software que se incluye con la misma. Éste está completamente integrado y es de fácil instalación. Dispone de juegos para cámara basados en movimiento, software para crear nuestra propia página web en cuestión de minutos o Video Phone, con el que podremos realizar llamadas con vídeo en líneas telefónicas normales o mediante conexiones a Internet por acceso telefónico estándar. Por otro lado, también podremos capturar instantáneas automáticas que es posible configurar para que se tomen a intervalos de tiempo determinados o que se realicen al detectar movimiento.

Para tomar una decisión adecuada respecto a la cámara óptima para nuestro uso, lo mejor es acudir a la tabla comparativa que os mostramos antes del análisis de las cámaras. No siempre las globalmente mejores resultan idoneas para el usuario, pues éste a menudo necesita ciertas características particulares que no todas poseen.

VALORACIÓN

Su gran calidad de imagen y el software que incluye hacen de este dispositivo una buena elección, aunque, eso sí, por un precio algo elevado.

Funciones:
Calidad de imagen:
Software:
Accesorios:
Precio:

TOTAL:

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

NEC Direction SM 1300+

Ya estÆn en la calle los primeros equipos que integran el nuevo procesador de AMD a 1,3 GHz.

EQUIPO SOBREMESA

La multinacional japonesa de dispositivos electrónicos se ha vuelto a adelantar, de la misma manera que lo hizo con la comercialización del primer equipo con procesador Pentium 4, y ha sacado al mercado un equipo con el último procesador de AMD, Athlon a 1,3 GHz.
Las características de NEC Direction SM 1300+ son espectaculares en todos los aspectos. Además del procesador, el fabricante ha dotado a este equipo con 256 Mbytes de memoria DDR, lo que nos permite mantener abiertas un amplísimo número de aplicaciones sin problemas de ralentización de funcionamiento.

El apartado de expansión posee seis ranuras PCI, por lo que no tendremos problemas si queremos ampliar nuestro equipo con una tarjeta FireWire o cualquier otro dispositivo. Cuenta también con una ranura AMR para modems con esta interfaz.
En cuanto al apartado de gráficos, además de contar con un monitor LCD de 15 pulgadas, nos encontramos con una de las estrellas de este equipo. Integra una tarjeta gráfica con la última criatura de nVidia, la GeForce 3 con 64 Mbytes de memoria, lo que le permite alcanzar un índice 3Dmark 2000 de 8.932, el más alto obtenido en nuestro laboratorio.
El equipo, que fabrica y distribuye NEC, ofrece unas prestaciones inigualables, por el momento, con un equipamiento sobresaliente entre el que destaca el procesador, la tarjeta gráfica y una grabadora de DVD, por un precio alto pero en absoluto desorbitado si tenemos en cuenta lo que nos ofrece.

F.R.B.

DIRECTION SM 1300+
Precio: 579.885 pesetas (3.485,17 euros)
Fabricante: NEC
Distribuidor: Nec Ibérica
Tfn: 902 15 29 86
www.nec.com

VALORACI N

Aunque pueda parecernos un equipo caro, dadas las prestaciones que ofrece y, fundamentalmente, su completísimo equipamiento, rentabiliza sobradamente la inversión que debemos realizar.

Rendimiento:
Equipamiento:
Gráficos:
Expansión:
Software:
Precio:

GLOBAL:

Canon MV3 MC

Con unas dimensiones de 48 x 106 x 86 cm, esta cÆmara se presenta como la mÆs pequeæa del mercado.

IMAGEN DIGITAL

De la mano de la conocida marca Canon aparece este nuevo modelo de videocámara que dispone de un gran número de funciones que harán que la grabación de nuestros vídeos resulte más cómoda y profesional.
Dispone de un objetivo de 10X en modo óptico y hasta 40 aumentos combinados con el digital. Éste es muy preciso; con él, podemos aproximarnos o alejarnos sin que la calidad de la grabación se vea afectada en gran medida por ello.
Cuenta con una tecnología para capturar imágenes fijas digitales claras y nítidas que almacenaremos en formato MiniDV. Como aliciente, contamos con varios efectos especiales que podremos utilizar durante la grabación o reproducción de nuestros vídeos. Se alimenta por medio de una batería ión-litio recargable estándar, que tiene una duración que encontramos muy limitada, ya que, con el uso de la pantalla, únicamente disponemos de 45 minutos de grabación. El cargador para la batería que viene incluido con la cámara nos permite cargar simultáneamente dos baterías y el tiempo que tarda en realizar este proceso es muy corto.
El micrófono está situado en la parte superior y dispone de sonido digital PMC. Canon ha incluido una pantalla LCD de 2,5 pulgadas, que facilita al usuario el visionado de las imágenes que se están grabando o las fotos que se han tomado. Esta pantalla es rotable y, cuando la abrimos, se descubre un cuadro de mandos con los botones de acceso a la reproducción. El manejo de éstos es sencillo e intuitivo, pero además disponemos de una pequeña rueda que nos introduce en las funciones del menú.
Cabe decir que la conexión con el PC se realiza mediante FireWire; en este sentido, los fabricantes no han incluido software ni cables para realizar este proceso.

E.J.M.



MV3 MC
Precio: 329.000 pesetas (2355,96 euros)
Fabricante: Canon
Distribuidor: Canon España
Teléfono: 901 301 301
www.canon.es

VALORACI N

Esta cámara muestra las imágenes con nitidez y dispone de un sensor óptico de gran calidad.

Facilidad de uso:
Calidad de imagen:
Zoom:
Batería:
Precio:

TOTAL:

«En caliente»

CÓMO ESTAR CONECTADO Y NO MORIR EN EL INTENTO

Hasta ahora todo estaba bastante claro y era relativamente sencillo. Me compro un ordenador con módem y me conecto a Internet por la línea de teléfono. Es lento y exasperante, pero ahí está. De pronto aparece un móvil con el que además de agenda y otras utilidades, me puedo conectar con él a la Red, bueno a una cosa que llaman WAP y que es muy parecido, aunque resulta igual de lento y mucho más caro. Además me han comentado que hay unas agendas electrónicas un poco más potentes que funcionan con un Windows pequeñito, que les podemos conectar un módem, también pequeñito, y me puedo conectar a Internet, la normal.
Por otro lado he encontrado unos «aparatos» que llaman multifunción, que son capaces de imprimir, escanear, fotocopiar y enviar documentos por correo electrónico, y me interesa bastante para enviar los trabajos de la universidad a compañeros y profesores.
Por lo tanto ya tengo un ordenador, un móvil WAP y un multifunción, pero es que Internet va muy lento y hay que solucionarlo. Voy a contratar una línea ADSL que creo que va rapidísima y es tarifa plana 24 horas y son sólo 6.500 pesetas al mes, pero me tengo que comprar un módem ADSL, porque el normal no me vale. Bueno sólo son 23.500 pesetas y merece la pena. Pero ¿qué hago con los MP3 que me descargo de Internet? Hay unas cámaras digitales que reproducen MP3 y además puedo sacar fotos, pues decidido, me la compro.
Entonces tengo tres conexiones a Internet más el teléfono, y es un lío saber cuándo tengo que realizar los pagos de todas las cosas, me han dicho que hay unas agendas electrónicas bastante baratas, unas 35.000 pesetas, que pueden ser muy útiles para organizarme porque soy un desastre, me voy a comprar una...

Fernando Reinlein

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

Waitec T-REX



Las regrabadoras a 16x/10x con interfaz IDE empiezan a inundar el mercado.

GRABADORAS

El conocido fabricante de dispositivos ópticos ha sido uno de los primeros en desarrollar y comercializar una regrabadora capaz de alcanzar un velocidad de 2.400 Kbps, lo que significa que en grabar un CD-R completo tarda poco más de cinco minutos deshabilitando previamente la tecnología *Burn-Proof*. Ésta tiene como objetivo regular el flujo de datos entre el dispositivo origen, en este caso el disco duro de nuestro equipo, y el *buffer* de datos o memoria intermedia de la regrabadora.

Sin embargo, al realizar la primera prueba observamos que el tiempo de grabación se había ido hasta casi nueve minutos, es decir, el equivalente a una grabadora 8x (1.200 Kbps). La razón de este comportamiento anómalo era la utilización de la mencionada tecnología. Esta continua comprobación retarda el proceso de grabación pero aumenta considerablemente su fiabilidad. Existe, claro está, la posibilidad de deshabilitar esta opción; al hacerlo se obtuvo como resultado cinco minutos para grabar un CD-R completo (650 Mbytes).

El modelo analizado tiene como interfaz de conexión, bus IDE, lo que lo hace más asequible a un usuario normal. Sin embargo, a lo largo de nuestras pruebas hemos detectado algunas anomalías en el comportamiento del *buffer* de datos. No llega a quedarse vacío, pero se observan subidas y bajadas de la capacidad, lo que puede desembocar en un fallo por *overflow* o *under flow* y, por tanto, dejar inservible el CD-R que estamos grabando.

El software que incluye el fabricante en este *kit* de grabación es Primo CD Plus, de utilización muy similar a los archiconocidos Nero Burning ROM y Easy CD Creator, tanto en funciones como en la interfaz.

En cuanto al tiempo de extracción de datos, la cifra más baja obtenida ha sido 130 milisegundos por 270 la más alta, cifras aceptables si las comparamos con otros productos de este tipo.

VALORACI N

Una velocidad de grabación puntera y un precio competitivo contrastan con un comportamiento irregular de la memoria intermedia.

Tiempo de acceso:
Velocidad de grabación/regrabación:

Software:
Precio: –

TOTAL:



T-REX
Precio: Consultar
Fabricante: Waitec
Web: www.waitec.com
Distribuidor: CD Wo rld
Teléfono: 902 33 22 66
www.cdworld.es

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

RedRock FaxNow! 2000

Este programa nos permite enviar faxes de manera sencilla y organizada.

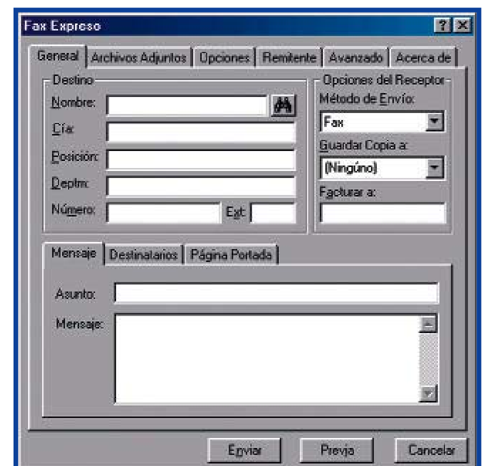
GESTIÓN DE FAX

De la mano de RedRock aparece este software, que nos permite enviar faxes desde nuestro propio ordenador sin necesidad de disponer de un fax. Su instalación se realiza de manera sencilla, al igual que ocurre a la hora de configurarlo. Únicamente deberemos introducir el CD en la unidad e inmediatamente arranca el programa de instalación. A partir de aquí tendremos que ir introduciendo los datos que el programa nos vaya pidiendo para configurarlo. El CD que encontraremos en la caja incluye FaxNow! 5, que nos servirá para realizar instalaciones en red y la versión FaxNow! 2000, indicado para instalaciones individuales.



FAXNOW! 2000
Precio: 13.323 pesetas (80,07 euros)
Fabricante: RedRock
Teléfono: 91 637 25 76
Requisitos mínimos: Procesador Pentium con 16 Mbytes de memoria RAM, Windows 95, 98 o NT Workstation 4.0, 8 Mbytes de espacio en disco duro para la instalación, tarjeta de vídeo VGA, CD-ROM.

Este programa nos permite enviar faxes directamente desde una aplicación Windows (únicamente trabaja con los sistemas operativos de esta familia) a otro fax o a usuarios de correo electrónico a cualquier lugar. Una de las opciones con las que contamos es la de visualizar los faxes antes de enviarlos, corregirlos durante su creación o combinar documentos desde aplicaciones múltiples en el mismo fax. Además, este software avisa al usuario cuando el documento ha sido enviado o cuando, por cualquier motivo, no se ha podido realizar el envío del mismo. FaxNow! dispone de una opción que permite que, cuando el usuario esté fuera, el programa envíe, automáticamente, los faxes a otro número que le proporcionemos o a una dirección de correo seleccionada por el usuario. Cuando tenemos documentos enviados con el modo de correo electrónico, el programa los convierte en un formato auto visualizable.



▲ *Una sencilla interfaz para un programa muy útil.*

Otras funciones con las que cuenta este software son las de envío de documentos múltiples como un solo fax, el envío fuera de horas punta o la creación de una lista «negra» de faxes no deseados por el usuario. Para finalizar, hay que mencionar que este software es compatible con cualquier escáner para incluir documentos originales en papel en el fax.

E.J.M.

VALORACI N

Este software cuenta con una gran cantidad de funciones, para que el usuario las configure a su antojo, y funciona de una manera sencilla.

Instalación:
Facilidad de uso:
Funciones:
Precio:

TOTAL:

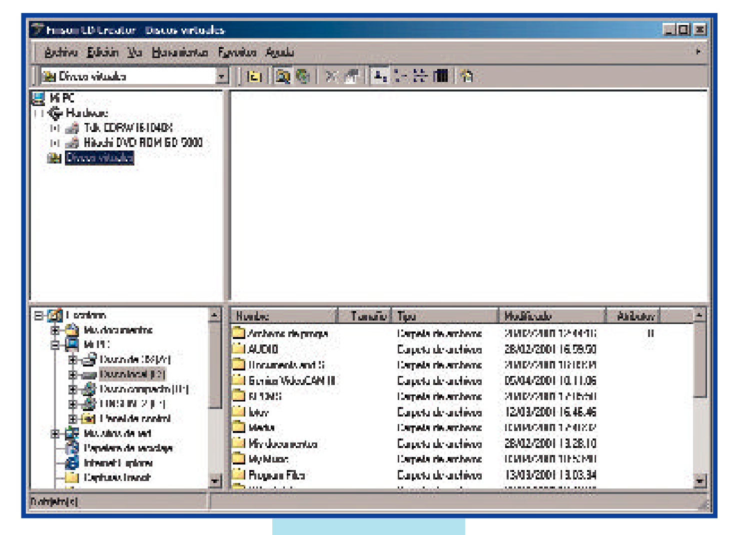
Finson CD Creator

Con la proliferaci n de las regrabadoras empiezan a comercializarse aplicaciones para estos productos aparte de los clÆsicos Easy CD Creator y Nero Burning ROM.

GRABACIÓN DE CDs

La compañía italiana Finson ha desarrollado un nuevo software de grabación que compite con los archiconocidos Easy CD Creator y Nero Burning ROM. En primer lugar, debemos mencionar que hay que desinstalar cualquiera de estas dos aplicaciones, ya que entra en conflicto con ellas y, probablemente, con alguna más, aunque esta característica desgraciadamente es bastante habitual en el software de grabación.

La interfaz de Finson CD Creator sigue la línea de los demás productos en cuanto a integrar ventanas de explorador. De la misma manera soporta la totalidad de formatos que hay en la actualidad en la creación de discos compactos, CD-R y CD-RW. Otra característica importante es la posibilidad de transformar de manera sencilla los archivos MP3 en pistas CD-DA, además de ofrecer soporte para UDF, lo que nos permite recurrir a la técnica *packet writing* (IPW). Gracias a ella podremos tratar cualquier disco CD-R o CD-RW como un disco duro; es decir, escribiremos en él de manera continua o espaciada en el tiempo.



FINSON CD CREATOR
Precio: 6.030 pesetas (36,24 euros)
Fabricante: Finson
Tfn: 91 608 34 90
www.finson.com

En cuanto a la interfaz, es en ella donde hemos encontrado más problemas en lo referente a la facilidad de utilización. Su funcionamiento no es tan intuitivo como otras herramientas de este tipo, y no reconoce algunas de las regrabadoras de reciente distribución, aunque este hecho es normal y, sobre todo, tiene fácil solución: basta con descargar una actualización de su página web.

Otro punto a favor es la inclusión de una aplicación para diseñar las etiquetas de nuestros CDs, además de una utilidad para trabajar con pistas en formato WAV, pudiendo añadir efectos, mezclarlas o cortarlas a nuestro gusto y crear así nuestos propios discos.

F.R.

VALORACI N

Herramienta con características interesantes, aunque su interfaz requiera un poco de tiempo para acostumbrarse.

Versatilidad:
Interfaz:
Funciones:
Precio:

TOTAL:

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

Microtek ScanMaker 3700

A pesar de sus dimensiones, este escÁner digitaliza con una calidad por encima de la media.

ESCÁNER

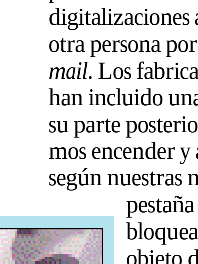
Este escáner, de dimensiones algo superiores en comparación con otros de estos dispositivos de características similares, viene de la mano de Microtek, conocido fabricante a nivel mundial. En su diseño, los fabricantes han puesto a disposición del usuario una botonera frontal con acceso directo a las funciones más comúnmente utilizadas por el dispositivo. El botón de digitalización es muy útil para no tener que abrir la aplicación previamente al escaneo; el de impresión sirve para utilizar la impresora y el escáner conjuntamente como fotocopiadora; un último botón ejecuta una aplicación de correo electrónico para enviar las digitalizaciones a otra persona por *e-mail*. Los fabricantes han incluido una clavija en su parte posterior con la que podemos encender y apagar la lámpara según nuestras necesidades y una pestaña que nos permitirá bloquear la lámpara con objeto de que no se dañe si debemos transportar el escáner.

Han incluido únicamente la posibilidad de conectarnos al ordenador mediante cable USB. Esto, por un lado, es una ventaja, ya que la instalación es muy rápida y sencilla. Por otro lado, sin embargo, nos obliga a conectar el cable de alimentación eléctrica a la red. La instalación resulta muy fácil gracias a que es *plug & play*. Basta con conectar la impresora al ordenador y a la red; inmediatamente, el ordenador nos detecta hardware nuevo y nos pide que introduzcamos el CD con los *drivers*.

La calidad de escaneo de ScanMaker 3700 es muy buena: captura imágenes en alta resolución (600 x 1200 dpi.), aunque la velocidad de escaneo no es muy alta. Eso sí, nos permite realizar una digitalización por lotes (con lo que podemos digitalizar varias imágenes al mismo tiempo) y una previsualización de la imagen que escanear en tiempo real para realizar las correcciones necesarias antes de obtener la imagen definitiva.

En cuestión de software, los fabricantes no han querido quedarse atrás y nos ofrecen una selección de potentes herramientas para ayudarnos a sacar el máximo rendimiento a nuestra inversión. ScanWizard 5 es la aplicación que controla la digitalización. Es bastante completa, sencilla y fácil de configurar y utilizar. Dispone de un tutorial que muestra paso a paso cómo utilizar todas las herramientas de manera sencilla, dirigida a todos aquellos usuarios que no disponen de amplios conocimientos en la materia. Por otro lado, también se incluye una aplicación de reconocimiento de caracteres (OCR), que nos resultará muy útil para reconocer textos y ahorra tiempo al no tener que escribir manualmente los documentos.

E.J.M.



SCANMAKER 3700
Precio: 15.900 pesetas/95,56 euros
Fabricante: Microtek
Distribuidor: Caelsa
Teléfono: 91 795 02 04
www.microtekeurope.com
Requisitos técnicos: Windows 98 o 2000, Pentium o superior, puerto USB disponible, CD-ROM para la instalación del software, 32 Mbytes de memoria RAM.

VALORACI N

Es idóneo para que el usuario medio consiga una buena calidad en sus digitalizaciones con un precio muy competitivo, al alcance de la mayor parte de los usuarios.

Instalación:
Facilidad de uso:
Software:
Rapidez:
Precio:

TOTAL:

Samsung ML-4600

Esta conocida marca nos ofrece una impresora compacta y fiable, sencilla y c moda de manejar por cualquier usuario.

IMPRESORA

El fabricante Samsung ha apostado por una nueva gama de impresoras de tecnología láser, pequeñas y que economizan tóner. El modelo que hemos analizado es el ML-4600, perteneciente a dicha gama. A primera vista, sorprenden sus reducidas dimensiones, idóneas para todos aquellos que no dispongan de demasiado espacio en la mesa de trabajo. Es compacta y versátil; dispone de dos entradas, una para las hojas y otra para sobres, y de dos salidas (horizontal y vertical), por lo que nos permite elegir la que más nos convenga.

En su parte frontal superior encontramos una botonera y unos indicadores luminosos para estar al tanto del estado del dispositivo. Los botones de acceso rápido que los fabricantes han dispuesto nos permiten economizar el tóner (30%), cancelar la impresión en curso o reimprimir la última página aunque esté el ordenador apagado, así como procesar una página de prueba para comprobar la correcta impresión del dispositivo.

Lo que tendremos que hacer en primer lugar es instalar el cartucho del tóner. Esta operación es muy sencilla, basta con desenvolverlo de su embalaje, agitarlo de lado a lado para que el tóner se distribuya correctamente e introducirlo dentro de la impresora siguiendo las instrucciones que los fabricantes proporcionan con el dispositivo. El segundo paso es conectar la impresora al ordenador (ya sea por cable paralelo, el más generalizado, o por el cable USB) e instalar los *drivers* que se incluyen en el CD siguiendo los sencillos pasos del asistente.

La velocidad máxima de impresión que alcanza esta impresora es de 8 páginas por minuto y funciona con una resolución de 1200 dpi. Dispone de una memoria de 4 Mbytes con opción de ampliarla hasta 68 Mbytes. Una característica que tener en cuenta es la compatibilidad que presenta, ya que funciona bajo Windows 3.11/95/98/2000/NT, Linux, iMac y Dos. Por otro lado, *M-Up Printing* permite imprimir en una misma página una presentación entera y *Reprint Button* una última página aunque hayamos apagado el ordenador.

En las pruebas a las que hemos sometido este dispositivo se demuestra que la calidad de las copias es buena; no presenta el inconveniente de que las hojas se humedezcan con la tinta pero, eso sí, tenemos la limitación de que sólo podremos imprimir en blanco y negro. En último lugar, hay que decir que la garantía es de un año.

E.J.M.

ML-4600
Precio: 56.900 pesetas/341,97 euros
Fabricante: Samsung
Teléfono: 902 10 11 30
www.samsung.es
Requisitos técnicos: Windows 95/98/2000/NT 4.0, 16 Mbytes de memoria RAM, 50 Mbytes de espacio libre en disco duro.

VALORACI N

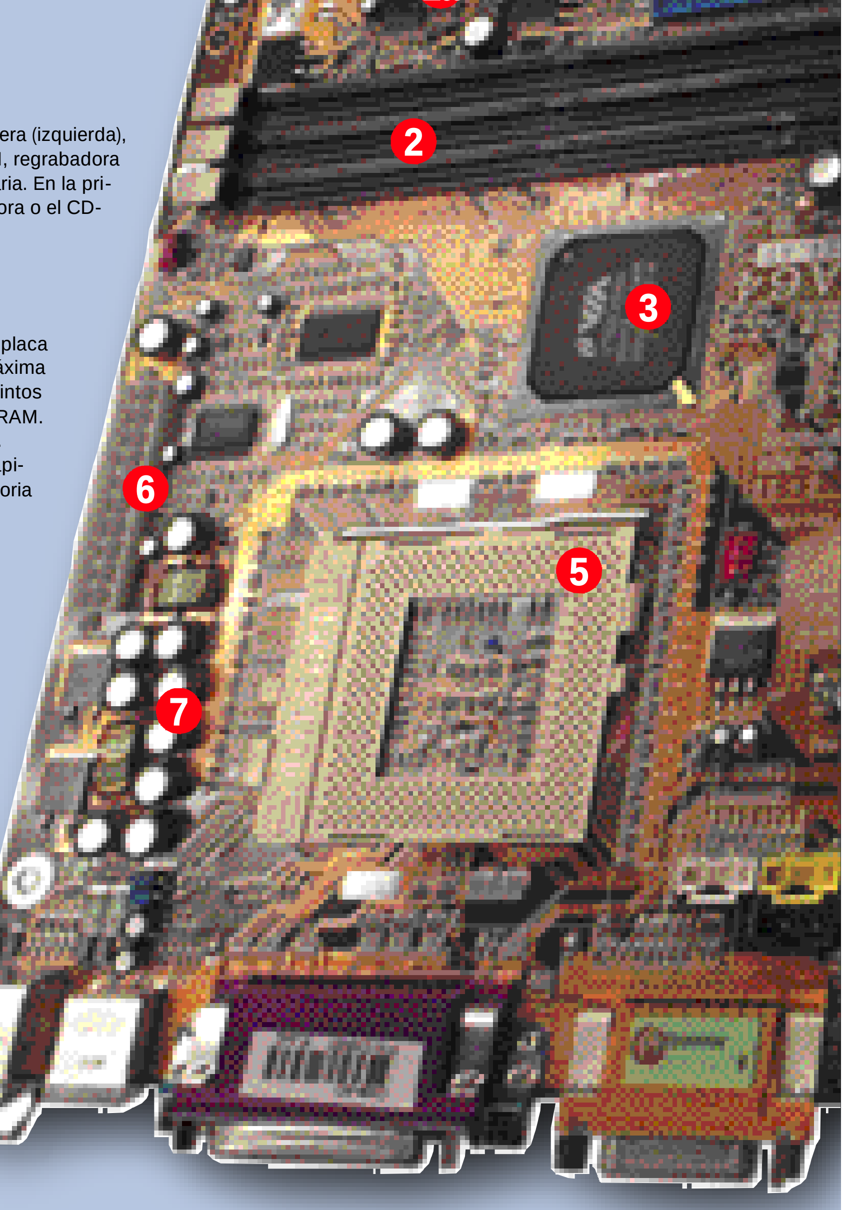
El precio y la calidad de esta impresora son buenos, aunque no posee demasiadas características que la hagan sobresalir sobre el resto de impresoras de inyección de tinta domésticas que encontramos en el mercado.

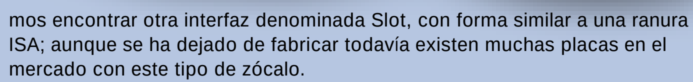
Instalación
Facilidad de uso
Calidad de imagen
Precio

TOTAL

El cerebro de la bestia

La placa madre es, sin ningœn lugar a dudas, el dispositivo mÆs importante de nuestro equipo. Sin embargo, la mayor a de los usuarios desconocen las funciones que desarrolla y sus partes fundamentales.





1 Controladoras

IDE (b) y Floppy (a)

En estos tres conectores pinchamos el cable de datos de la disquetera (izquierda), así como los dispositivos IDE, es decir, disco duro, unidad CD-ROM, regrabadora o cualquier otro. Las controladoras IDE son dos, primaria y secundaria. En la primaria debemos conectar el disco duro y en la secundaria la grabadora o el CD-ROM, o ambas.

2 Memoria

Los zócalos o *slots* de memoria pueden variar en número, según la placa que tengamos. Suelen oscilar entre dos y cuatro y su capacidad máxima entre 512 Mbytes y 1 Gbyte. En estos zócalos se pueden alojar distintos tipos de memoria. La más extendida en la actualidad es PC133 SDRAM. Está preparada para un bus frontal con una frecuencia de 133 MHz. Además, podemos encontrar memoria DDR y RIMM, ambas más rápidas que la SDRAM pero también más caras, especialmente la memoria RIMM, perteneciente a Intel y Kingston.

3 Chipset

El chipset, o conjunto de «chips», es el gestor de la placa. Su función es coordinar el funcionamiento de todos los componentes sin que se produzcan errores. Como podemos observar, se trata de dos «pastillas», la que se sitúa al lado del procesador se le denomina *northbridge* y se encarga de controlar el flujo entre procesador, memoria y el bus AGP. El «chip» que encontramos encima de las ranuras PCI se denomina *southbridge* y su función es controlar los puertos de teclado y ratón, los puertos USB, la controladora del disco duro y la BIOS del sistema.
En algunos casos el fabricante coloca encima un disipador, como se hace con el procesador, para evitar que aumente de temperatura desmesuradamente.

4 Ranura AGP

La ranura AGP es la encargada de alojar la tarjeta gráfica. Existen dos tipos, AGP y AGP Pro. Las tarjetas del primer tipo se pueden «pinchar» en una ranura AGP Pro pero no al contrario. En este caso concreto tenemos una ranura AGP Pro, más alargada que la ranura estándar. Su rango de frecuencias oscila entre 66 MHz (1x) y 266 MHz (4x).

5 Procesador

Éste es el zócalo donde insertamos el procesador. El tipo de procesador que queramos está directamente relacionado con la placa. Por un lado, tenemos la plataforma Intel, que consta de Pentium III, Celeron y Pentium 4. Los dos primeros necesitan para alojarse Socket 370, como es el caso que nos ocupa, mientras que Pentium 4 necesita Socket 423. Hasta hace un año, podíamos encontrar otra interfaz denominada Slot, con forma similar a una ranura ISA; aunque se ha dejado de fabricar todavía existen muchas placas en el mercado con este tipo de zócalo.
La segunda plataforma es AMD y dispone de dos procesadores, Athlon y Duron. Ambos cuentan con dos interfaces, Socket A el más extendido, y Slot A que, al igual que en la otra plataforma, se ha dejado de fabricar, aunque todavía está en circulación.

8 Pila SMOS

Esta pila tiene como objetivo que no se pierdan los datos de la memoria ROM, así como el reloj del sistema.

9 Switches

Estos pequeños conmutadores que apenas se ven son fundamentales para el correcto funcionamiento de todo el ordenador. En función del procesador que vayamos a instalar y su velocidad, deberemos colocar los interruptores en una posición o en otra para su correcta configuración, siguiendo las indicaciones del manual de la placa. Si cometemos un error en este aspecto, es probable que nuestra máquina ni siquiera arranque.

10 Apartado de expansión

El apartado de expansión consta de varias ranuras de distinto tipo, generalmente, como en este caso, de dos: PCI e ISA. Es aquí donde instalaremos nuestra tarjeta de sonido, módem o una tarjeta de red si la necesitamos.

PCI: Ha sido el último en llegar y se ha convertido en el estándar más extendido. Cuenta con un ancho de banda de 32 bits y una frecuencia de 33 MHz.

ISA: Ha caído en desuso debido a que tan sólo ofrece 16 bits de ancho de banda, lo que limita el funcionamiento de algunos dispositivos con grandes exigencias de flujo de datos, como las tarjetas de red. Su utilización se reduce a tarjetas de sonido y a modems de 28 o 33 Kbps.

11 AMR (Audio/Módem Riser)

Esta pequeña ranura no la encontramos en todas las placas. Su función es alojar modems que apenas cuentan con circuitería interna, ya que la mayoría de sus funciones se llevan a cabo por software.

6 Alimentación

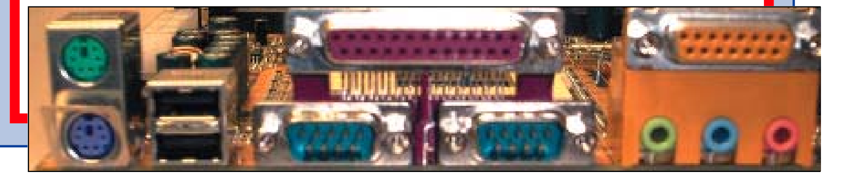
Éste es el conector por el que la fuente de alimentación de nuestro equipo suministra tensión a la placa y, por extensión, al resto de dispositivos.

7 Condensadores

Este conjunto de condensadores controla el flujo de tensión entre la fuente de alimentación y el procesador para evitar subidas o bajadas de tensión que puedan dañar el «micro».

Puertos de E/S

En este extremo de la placa se encuentran aquellos puertos cuyas controladoras están integradas en la placa. Entre ellos encontramos los puertos paralelo (2), serie o impresora (1), USB (2) y los PS/2 para teclado y ratón. Adicionalmente, podemos encontrar salidas de la controladora de sonido y de la tarjeta gráfica si están integradas en la placa. En algunas de placas más recientes también se integran dos puertos con tecnología FireWire, que parece se va extender en los próxi-



PDAs

La informática más personal



Cada vez son mÆs los adeptos a estos dispositivos en miniatura que ofrecen grandes posibilidades.

Hoy en día, se tiende a buscar dispositivos más pequeños que no ocupen espacio y que ofrezcan al usuario un número creciente de prestaciones. Los PDAs, al igual que ocurrió con los teléfonos móviles, se están introduciendo en nuestras vidas casi sin enterarnos. Son asistentes personales que, si bien en un principio tan sólo sustituían a las agendas personales en papel, en poco tiempo han ido aumentando la tecnología que se utilizaba en su diseño y fabricación hasta llegar a tener las funciones más habituales de un ordenador y unas prestaciones multimedia muy útiles para el usuario. El perfil de comprador solía ser una persona que, debido a su trabajo, estába obligada a viajar muy a menudo y necesitaba disponer de todas las prestaciones de un PC, con conexión a Internet desde cualquier lugar. Sin embargo, en los últimos tiempos este tópico va cambiando y cada vez son más los adeptos que se están apuntando a la cultura de lo diminuto gracias a las posibilidades que estos dispositivos nos ofrecen. Con ellos podemos no sólo tomar notas, como si se tratase de una agenda clásica en papel, sino que también tenemos la posibilidad de compartir la información disponible entre un ordenador y el PDA, conectarnos a Internet desde cualquier lugar, escuchar MP3s, ver videos e incluso jugar.

Las características más o menos comunes en casi todos estos dispositivos son una pantalla táctil TFT, un peso inferior a los 200 gr y la posibilidad de realizar la sincronización con un ordenador personal. Son sencillos y fáciles de utilizar y, aunque en un principio estemos hablando de ellos de una forma muy genérica, en el fondo encontramos modelos muy variados con unas características muy definidas que diferencian, de una forma muy clara, los unos de los otros.

Un poco de historia

Estos dispositivos aparecieron en los años 80 como una alternativa a las agendas tradicionales, con unas pocas funciones para almacenar una cantidad limitada de números de teléfono, direcciones y calendario. A mediados de los 90, fabricantes como Psion o Microsoft comenzaron a sacar al mercado dispositivos de este tipo que incluían un pequeño teclado y un mayor número de aplicaciones fáciles de utilizar y que ofrecían mayores prestaciones. Un par de años más tarde, de la mano de Palm Computing aparece el Pilot, que no integra teclado, ya que emplea una pantalla táctil y un puntero para utilizar las diferentes aplicaciones. Con este lanzamiento, Palm marcó un punto muy importante en la evolución de estos dispositivos.

Próximamente en España

A pesar de no estar disponibles en España, por el momento, hay varios modelos que debemos destacar, tales como el PDA de la casa Handspring que ofrece unas atractivas expectativas en cuestión de expansión; gracias a su *slot* Handspring nos permite conectar distintos dispositivos (cámaras de vídeo, reproductores MP3, módulos de memoria, etc.)

Sony recientemente anunció el lanzamiento en Japón de Clié, un dispositivo con procesador Dragonball VZ a 33 MHz y 8 Mbytes de memoria RAM. Funciona con Palm OS y presenta un atractivo diseño que, cuando pase nuestras fronteras, tendrá un éxito seguro, aunque aún debamos esperar mucho tiempo.

Por otro lado, cabe destacar el próximo lanzamiento de la serie M-500 de Palm, que se presenta con un atractivo diseño extraplano y que, asombrosamente, ha conseguido aligerar su peso respecto a Palm Vx en un 15%. Nos permite acceder a Internet a través de un ordenador, módem o teléfono móvil y tiene muchas posibilidades de ampliación gracias a su ranura de expansión y a un conector universal. Presenta la versión actualizada del sistema operativo de Palm, el Palm OS 4.0.

Poco a poco, se han ido convirtiendo en auténticos asistentes personales digitales, proporcionando al usuario una mayor facilidad de uso y versatilidad hasta hacerse casi indispensables. Como comentábamos anteriormente, existen diferencias (algunas muy puntuales y decisivas) que distinguen estos dispositivos entre sí. Quizás la más significativa (además de la apariencia que presentan) sea la del sistema operativo que emplea cada uno de ellos. Pocket PC (actualización de Windows CE) presenta un entorno similar a la plataforma Windows de los equipos de sobremesa. Es utilizado por fabricantes como Casio, Hewlett Packard o Compaq y el principal inconveniente que encontramos es la gran cantidad de requerimientos del hardware que necesitan. Aunque a pesar de todo, este sistema es más versátil, flexible y tiene más posibilidades de expansión multimedia.

Para continuar con este apartado, no podemos dejar de mencionar Palm OS que es el sistema operativo que utilizan los dispositivos Palm y que también emplean otros fabricantes de PDAs, ya que éste es más estable y compacto, por lo que requiere muy pocos recursos en comparación con Pocket PC, por lo cual trabaja con aparatos mucho más baratos. Por último, tenemos el sistema EPOC 32, que trabaja exclusivamente con los modelos de la marca Psion y presenta una elevada rapidez de proceso y una gran sencillez y funcionalidad.

En cuestión de aplicaciones disponibles para estos PDAs, cabe decir que a la cabeza se encuentra Palm; es la más extendida, dado que es utilizada por los modelos de Palm, Handspring, Sony e IBM. De momento la plataforma Pocket PC no cuenta con el mismo número de aplicaciones que los anteriores, aunque en los últimos tiempos éstas han aumentado considerablemente, al mismo tiempo que Pocket PC está siendo cada vez más aceptado en el mercado. Es por ello que los

Tienda on-line para los más exigentes



Para todos aquellos interesados en adquirir un PDA, tenemos en España la primera tienda en línea especializada en Palm, Pocket PC, Psion y accesorios para estos dispositivos. Aunque es posible encontrar estos aparatos en otros lugares de Internet o en grandes superficies, normalmente es imposible conseguir asesoramiento especializado en PDAs, los precios son elevados o resulta complicado encontrar ciertos accesorios. Por eso, la apuesta de MundoPDA ha consistido en prestar un servicio especializado al cliente, ofreciéndole siempre las novedades más interesantes del mercado y los accesorios más difíciles de encontrar a precios muy interesantes.

La tienda virtual presenta una gran variedad de productos, ordenados y organizados de forma clara para que sea fácil encontrar lo que buscamos. La sección de Palm incluye información sobre todos los dispositivos de esta marca, así como una gran cantidad de accesorios para cada modelo concreto (carteras y fundas, módems, *stylus* de repuesto, etc.). En la sección de Pocket PC se incluyen los modelos de Compaq, Casio y HP, junto con todos los accesorios de cada modelo, además de tarjetas Compact Flash y PCMCIA. También hay secciones dedicadas a Psion, accesorios GSM y de infrarrojos.

Por otro lado, si no encuentras tu producto en la tienda, es posible solicitarlo para que MundoPDA lo localice, aunque proceda del

Productos analizados

Nombre	Cassiopeia EM-505S	HP Jornada 548	HP Jornada 720	Compaq iPAQ H3630	Palm IIIc	Palm m105
Dimensiones ancho alto grosor	8.18 cm x 12.8 cm x 1.89 cm	7.87 cm x 13.20 cm x 1.52 cm	18.9 cm x 9.5 cm x 3.4 cm	8.33 cm x 12.97 cm x 1.57 cm	8.05 cm x 12.85 cm x 1.70 cm	7.92 cm x 11.83 cm x 1.82 cm
Autonomía	6 horas	8 horas	9 horas	12 horas	6 horas	2 meses
Puertos	Infrarrojos, Serie, Slot Multimedia Card	Infrarrojos, Serie, Slot Compact Flash	Infrarrojos, Serie o USB, Slot Compact Flash	Infrarrojos, Serie, Slot Compact Flash* y PCMCIA*	Infrarrojos, Serie	Infrarrojos, Serie
Peso	218g	257g	510g	178g	192.4g	124.5g
Memoria RAM	32 Mbytes	32 Mbytes	32 Mbytes	32 Mbytes	8 Mbytes	8 Mbytes
Batería	Ion-litio	Ion-litio	Ion-litio	Ion-litio	Ion-litio	2 pilas AAA
Pantalla	240 x 320 pixels	240 x 320 pixels	640 x 240 pixels	240 x 320 pixels	TFT 160 x 160 pixels	160 x 160 pixels
Colores	6.5536 colores	4.096 colores	65.536 colores	4.096 colores	256 colores	16 grises
Procesador	MIPS 150 MHz, VR4122	SH3 133 MHz, Hitachi	StrongARM 206 MHz	StrongARM 206 MHz	Motolola Dragonball EZ 20 MHz	Motolola Dragonball EZ 16 MHz
Sistema operativo	Microsoft Windows para Pocket PC	Microsoft Windows para Pocket PC	Microsoft Windows para Handheld PC 2000	Microsoft Windows para Pocket PC	Palm OS Software v.3.5	Palm OS Software v.3.5

*Mediante módulos adicionales.

principales fabricantes de software están creando aplicaciones para este entorno. En cuanto a EPOC 32, cabe decir que cada vez se va colocando más a la cola en este tema.
Cambiando de tercio, otro de los aspectos importantes a la hora de analizar estos dispositivos es el tamaño y el tipo de pantalla que integran. Lo idóneo sería que tuviesen una pantalla a color, dado que ésta permite una mejor visión. Debido al gran coste que supone para la marca utilizar este tipo de pantalla, se ha ido retrasando la salida de dispositivos que la incluyen, aunque muchos de los últimos modelos que podemos encontrar en el mercado la poseen. En España encontramos la pantalla TFT a color en Palm IIIc, Cassiopeia E-125 y EM-505s, Compaq iPaq y todos los modelos de HP Jornada. Uno de los principales inconvenientes que podemos encontrar en este tipo de pantallas es el alto consumo de energía que éstas precisan, aunque este problema ha sido en su mayoría solventado por los fabricantes. La mayor parte están fabricadas en cristal, aunque Palm ha sacado en la serie M100 sus dispositivos con pantalla de plástico. Ésta se mantiene más limpia y evita su rotura en caso de caída aunque, eso sí, el plástico se raya más fácilmente que el cristal, por lo que cada usuario debe sopesar qué características son las que más le convienen.

Cassiopeia EM-505

EM-505S
Precio: 119.000 pesetas (715 euros)
Fabricante: Casio
Distribuidor: Flamagas
Teléfono: 93 291 05 05

Este PDA de elegante diseño dispone de un procesador MIPS VR4122 de la casa NEC que corre a 150 MHz, con una memoria RAM de 32 Mbytes y 16 Mbytes de memoria ROM (por lo que no permite actualizaciones del sistema operativo, que en este caso es el Pocket PC). Uno de los puntos a favor de este dispositivo, es la gran utilidad de la ranura para tarjetas Multimedia Card, que parece que se está tornando el dispositivo de almacenamiento del futuro.
La carcasa, aunque en un principio parece de metal, está fabricada en plástico y tiene un tamaño similar al de la Palm IIIc o el Jornada 548. Llama la atención la gran calidad de su pantalla TFT con 65.536 colores, que los muestra muy vivos y luminosos, aunque con luz solar no se ve bien. Este dispositivo reproduce música y otros ficheros de audio en formato MP3 y Windows Audio Media.
En la parte frontal encontramos el *joystick*, que es fácil de usar y dispone de cuatro posiciones y un botón frontal. Además, también encontramos el altavoz, que emite una calidad de audio bastante buena, y tres botones programables de acceso rápido. Si nos fijamos en el lado izquierdo, encontramos el botón de encendido, la conexión del cargador, un *scroll* muy útil para movernos por las aplicaciones, el botón para grabar notas de voz y el puerto de infrarrojos, que no tiene mucho alcance y no da muy buen resultado. Para finalizar, nos fijaremos en la parte superior, en donde se encuentra la ranura para las tarjetas Multimedia Card, el puntero, el micrófono y el *jack* para los auriculares. Además, dispone de dos *leds*, uno para indicar que la batería se está cargando y otro que se enciende con la alarma.
En cuestión de software, cabe decir que en la memoria ROM han incluido programas habituales de este sistema operativo, como Pocket Word, Pocket Excel,

VALORACIÓN

Elegante dispositivo, aunque con un precio un poco elevado. Presenta unas características excelentes y una calidad de producto también muy buena.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

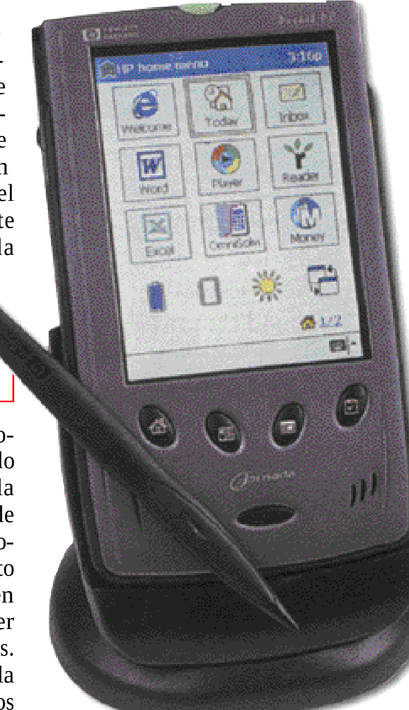
TOTAL:



Palm Vx	Psion REVO	Psion Serie 5mx
7.87 cm x 11.43 cm x 1.06 cm	15.7 cm x 7.9 cm x 1.8 cm	17.0 cm x 9.0 cm x 2.3 cm
1 mes	14 horas	35 horas
Infrarrojos, Serie	Infrarrojos y Serie	Infrarrojos, Serie y Slot Compact Flash
113.2g	200g	354g
8 Mbytes	8 Mbytes	16 Mbytes
Ion-litio	2 pilas Niquel Metal Hidruro AAA	2 pilas AAA
160 x 160 pixels	480 x 160 pixels	640 x 240 pixels
16 grises	16 grises	16 grises
Motorola Dragonball EZ 20 MHz	ARM710T RISC a 36 MHz	ARM710T RISC a 36 MHz
Palm OS Software v.3.5	EPOC 32 (versión ER5)	EPOC 32 (versión ER5)

HP Jornada 548

A través de un diseño profesional, Hewlett Packard ha sacado este Pocket PC que presenta la característica de ser el primero de este tipo que incluye carcasa protectora. Ésta, al igual que el resto del dispositivo, está fabricada en metal y posee la cualidad de tener dos posiciones, 90 o 110 grados. Es por ello que se echa en falta la posibilidad de rotarla 360 grados para poder situarla en la parte posterior del dispositivo y, de esta forma, tener una mayor comodidad con el uso del aparato. En esta parte va situado el puntero que, en este caso, presenta una forma aplanada y original.



JORNADA 548
Precio: 104.900 pesetas (630,5 euros)
Fabricante: Hewlett Packard
Teléfono: 91 631 16 00
www.hp.es

El procesador que emplea es RISC Hitachi SH3, que corre a 133 MHz, con 32 Mbytes de memoria RAM y 16 de ROM. Algo que nos ha gustado es el acierto que han tenido los fabricantes al incluir una ranura para insertar tarjetas Compact Flash, ya que con ellas podremos tener almacenada toda la cantidad de información que deseemos o realizar copias de seguridad. Si hay algo que salta a la vista es la mala calidad de su pantalla CSTN retroiluminada, que tiene unas dimensiones de 240 x 320 *pixels* y 4.096 colores. Además de no verse casi nada (por no decir nada) en exteriores, si el usuario no la mira de frente, se ve oscura.
Dispone de cuatro botones de aplicación que presentan una forma ovalada. Junto a éstos, en la parte inferior frontal, se encuentra el botón de encendido y apagado de la máquina. Otra de las deficiencias que encontramos es la ausencia de un *joystick*, por lo que no podremos jugar con este dispositivo. Por otro lado el altavoz, que también está situado en esta zona, suena claro y con buen volumen.
En la parte de arriba encontramos un *led*, el *jack* para los auriculares estéreo y el puerto de infrarrojos, cuya distancia de alcance es corta. El *led* es grande y se enciende cuando se activa la alarma; cuando ésta suena, podremos apagarla presionando el *led* que es, al mismo tiempo, un botón.
Si nos fijamos en el lado izquierdo encontramos el micrófono, un *scroll* y el botón de grabación. Dando la vuelta al aparato veremos la ranura Compact Flash de tipo I y el *reset*. El *cradle* es de metal y bastante pesado; está bien hecho, ya que da estabilidad.

VALORACI N

A pesar de su estudiado diseño y su fabricación en metal, este dispositivo resulta caro dadas las características que presenta.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:

Palm IIIc

Con una carcasa negra, en lugar del gris tradicional de Palm, aparece este PDA con unas dimensiones algo superiores y el peso más elevado de los dispositivos de esta casa. Físicamente se parece al resto de modelos de la serie III de Palm, aunque es un poco más larga. La carcasa es de plástico, incluida su tapa. En la parte superior encontramos los cuatro botones típicos que ejecutan las aplicaciones más comunes y que son totalmente programables. Además, encontramos



IIIC
Precio: 81.000 pesetas (486,81 euros)
Fabricante: Palm
Teléfono: 91 749 64 41
www.palm.com/europe

un *scroll* que en este modelo ha sido separado en dos botones para una mayor comodidad y manejo.
De vez en cuando, encontramos problemas al presionar el botón de abajo, que en ocasiones requiere pulsarlo más de una vez para que este responda. El botón de encendido se encuentra en la parte inferior izquierda y, manteniéndolo apretado durante varios segundos, aparece el control del brillo de la pantalla. La pantalla es de buena calidad, nítida y clara, es TFT, presenta 256 colores y tiene 160 x 160 *pixels.*
En la parte superior se encuentra el puerto de infrarrojos, que es más grande que el resto de la serie III y tiene un gran alcance. En esta parte, encontramos un *led* que parpadea cuando el dispositivo se está cargando y se apaga cuando ya se ha cargado completamente. En el apartado de sonido cabe decir que el altavoz no tiene un sonido claro y deja mucho que desear. El *cradle* es exactamente igual al de los modelos de la serie III y nos sirve para cargar la unidad al mismo tiempo. La batería tiene una autonomía de seis horas de uso y está fabricada en ion-litio.

VALORACI N

Dispone de una buena pantalla a color, aunque su peso es algo superior.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:

HP Jornada 720

Otro de los dispositivos de este tipo de Hewlett Packard, con un diseño sólido, completamente diferente al anterior, es el Jornada 720, que incorpora un pequeño teclado que, a pesar de sus reducidas dimensiones, es muy cómodo de utilizar. Este dispositivo resulta más caro que los anteriores, pero posee características tales como un procesador Intel StrongARM a 206 MHz y una memoria de 32 Mbytes que resultan muy potentes. Como aliciente disponemos de un acelerador grafico 2D, un módem interno de 56 Kbps., ranura para tarjetas Compact Flash tipo I y para tarjetas PCMCIA y Smart Card.
Presenta una mayor rapidez y rendimiento que su predecesor, el HP Jornada 690, y es una máquina tan completa que no precisa de ningún tipo de accesorio adicional. Como sistema operativo utiliza Microsoft Windows para handheld 2000, que es una versión modificada de Pocket PC, con mejoras como una interfaz más clara y fácil de utilizar.
Tiene una pantalla LCD a 65.535 colores; ésta se ve bien, aunque cuando hay luz solar su visualización empeora mucho. En el lado izquierdo encontramos el *jack* para los cascos, el *slot* Smart Card y el PCMCIA. A la derecha se encuentran el conector para el cargador de la batería, el lápiz y el módem interno. En la parte de atrás se encuentra el puerto por infrarrojos, el serie, el *led* y la batería. Ésta es de ion-litio; la que se incluye con el dispositivo es la estándar, que tiene una duración de unas nueve horas de uso, aunque por separado podemos adquirir una batería extra que tiene una duración de 24 horas.
Si damos la vuelta al dispositivo, podemos encontrar el compartimiento para la tarjeta Compact Flash y el altavoz que va integrado en el equipo. En el lateral frontal, tenemos el botón de Voice Recorder, el bloqueo de los botones de la grabación, el botón de reproducir, grabar e ir a la siguiente canción. Como podemos ver, se trata de

JORNADA 720
Precio: 179.900 pesetas (1.081 euros)
Fabricante: Hewlett Packard
Teléfono: 91 631 16 00
www.hp.es

VALORACI N

Es un gran dispositivo, en el que tenemos todo lo necesario ya integrado, además de disponer de unos componentes de alta calidad.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:

Palm M105

Este nuevo modelo de la casa Palm cuenta, con respecto a su predecesor, con ciertas mejoras en cuestión de memoria, ya que se han incluido 8 Mbytes (en lugar de los 2 Mbytes del Palm M100) y de software al estar disponible con el aparato Movile Internet Kit, que nos permite la conexión a Internet, el uso de correo electrónico y el servicio de SMS mediante un teléfono móvil o módem por infrarrojos. Se supone que este modelo sustituye

M 105
Precio: 44.000 pesetas (264,44 euros)
Fabricante: Palm
Teléfono: 91 749 64 41
www.palm.com/europe

al Palm IIIxe, que recientemente la casa ha dejado de fabricar y por eso no incluimos en esta comparativa. Aunque haya sido diseñado para sustituir a este modelo, el procesador del IIIxe corre a 20 MHz frente a los 16 MHz de su predecesor.
El aspecto exterior es idéntico al del M100, actual y atractivo, y presenta una pantalla de plástico en lugar de cristal, ya que este material mantiene más tiempo limpia la pantalla y evita su rotura en caso de caída. El primer inconveniente que observamos es el tamaño de su pantalla que resulta algo escaso. La carcasa protectora se puede rotar casi 360 grados, por lo que se coloca en la parte posterior del dispositivo y no estorba durante su utilización. Con la tapa cerrada observamos que existen dos ranuras, una que nos permite presionar el botón que lanza la aplicación de la fecha y la hora durante tres segundos para luego apagarse, y otra a través de la cual podemos ver la superficie de la pantalla en la que aparecen estos datos. La colocación del botón de encendido no es muy cómoda; no ocurre lo mismo con los botones de acceso rápido a las aplicaciones y el *scroll*, que resultan muy cómodos de utilizar.
El software es completo y, además de la aplicación anteriormente mencionada, disponemos de Note Pad, una aplicación con la que podremos escribir en pantalla sin necesidad de utilizar la escritura *Graffiti*. También aparece la fecha y la hora cada vez que realicemos una anotación y nos permite asociar una alarma a cada nota.

VALORACI N

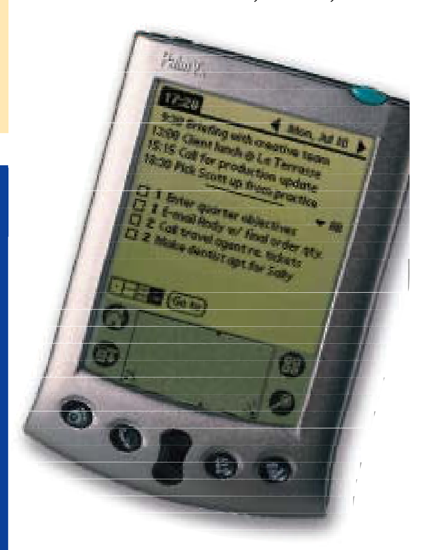
Es adecuado para todos aquellos que, además de disponer de las funciones clásicas de un organizador, necesiten el acceso a Internet y al correo electrónico.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:

Palm Vx

Hablar del modelo Vx de Palm es hablar del dispositivo más pequeño y ligero del mercado. Tiene un atractivo diseño con un exterior y una carcasa de aluminio *anodizado*. Dispone de un procesador Motorola Dragonball EZ a una velocidad de 20 MHz y de 8 Mbytes de memoria RAM y, un dato muy importante, dispone de 2 Mbytes de memoria flash ROM para la actualización. El sistema operativo que emplea es el propio de los fabricantes, Palm OS 3.5.
La pantalla tiene un tamaño de 160 x 160 *pixels* y dispone de 16 colores. En la parte superior de la unidad podemos encontrar el botón de encendido, el cual, si lo mantenemos presionado durante unos segundos, se activa la opción de retroiluminación de la pantalla. Dispone de cuatro botones de acceso rápido a las funciones más comunes; éstos son totalmente programables. Además, encontramos un *scroll* en el centro para movernos con facilidad por las aplicaciones. En la parte superior tiene alojado el puerto por infrarrojos y el botón para el contraste de la pantalla.
Cabe decir que el altavoz se escucha alto y claro y el software incluido con el dispositivo es el estándar de Palm. En este modelo



VX
Precio: 89.900 pesetas (540 euros)
Fabricante: Palm
Teléfono: 91 749 64 41
www.palm.com/europe

Compaq iPaq

Con un diseño moderno y diferente, Compaq nos ofrece este modelo de Pocket PC, que cuenta con la característica de ser el más pequeño de su clase. Presenta un acabado en metal mate y sus esquinas están redondeadas. Quizá lo más destacable a primera vista sea su pantalla TFT a 4096 colores y aquí está la primera diferencia con respecto a la mayor parte de estos dispositivos, que visualizan hasta 65.000 colores; aunque no se nota una gran diferencia. A pesar de este detalle, la pantalla es muy buena y se visualiza muy bien; además, incorpora un sensor de luz ambiental para que el visionado, tanto en interiores como en exteriores, sea óptimo (aunque le dé directamente la luz solar).
Dispone de un procesador Intel StrongARM 32 bits a 206 MHz, 32 Mbytes de memoria RAM y 16 Mbytes de memoria flash ROM. El sistema operativo que utiliza es Microsoft Windows Pocket PC, que reside en la memoria flash ROM. El que los fabricantes hayan incluido este tipo de memoria es un punto a su favor, ya que ésta nos permite actualizar o cambiar por otro sistema operativo. Este dispositivo viene con un *cradle* serie, aunque, si se prefiere, se puede adquirir uno aparte con conexión USB. Además, también dispone de un puerto por infrarrojos situado en la parte superior del dispositivo para poder sincronizar datos con otro PDA o con un ordenador portátil que cuente con esta tecnología, así como para conectarnos a Internet mediante un teléfono móvil o módem por infrarrojos. Además, el comprador tiene la opción de adquirir módulos para añadir múltiples posibilidades de expansión, como Compact Flash o PCMCIA, e incluso módulos GSM o modems, por lo que las alternativas son muchas. Compaq debería haber integrado en el iPAQ una ranura Compact Flash o Multimedia Card por defecto, ya que estos módulos ocupan espacio y puede llegar a ser un engorro su transporte.
El dispositivo consta de cuatro botones programables de encendido rápido en su parte frontal inferior y de un joystick con cuatro direcciones y un botón central. Debajo de este joystick se encuentra alojado un altavoz que a pesar de ser mono, emite un sonido claro. El único botón que no se encuentra en la parte frontal es el que graba notas de voz, que ha sido colocado en el lateral izquierdo y cuyo manejo es cómodo. En la parte superior está el micrófono para grabar este tipo de notas. Junto a él podemos encontrar el terminal de salida de audio estéreo, en donde conectaremos los auriculares, el puerto de infrarrojos, el lápiz y el botón para la expulsión del mismo.
El software es muy variado, pero cabe destacar dos aplicaciones de administración de ficheros como Qmenu y QUtilities, un explorador de ficheros,

IPAQ POCKET PC H3630
Precio: 108.000 pesetas (649 euros)
Fabricante: Compaq
Teléfono: 902 10 14 14
www.compaq.es

VALORACI N

Éste es un excelente dispositivo que nos ofrece una gran variedad de posibilidades y ampliaciones (aunque éstas vayan con módulos independientes).

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:

podemos almacenar hasta 10.000 direcciones, cinco años de citas, 3.000 agendas e igual número de memos y hasta 400 *e-mail*.

VALORACI N

Un diseño inteligente, extraplano, que le confiere una gran portabilidad.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:

Llegan los mini PDAs

A pesar de no disponer de gran funcionalidad, estos dispositivos pueden resultar muy útiles para aquellos usuarios que simplemente deseen llevar sus datos encima sin que ello suponga un engorro para su transporte. Xircom nos ofrece uno de estos pequeños dispositivos, Rex 5000, que viene en formato de tarjeta PCMCIA, por lo que su sincronización resulta muy cómoda para aquellos que tengan un portátil con una ranura de este tipo. Con este modelo tenemos la agenda de contactos, un calendario, una lista de tareas, notas y reloj. Hay otros fabricantes que ofrecen este tipo de dispositivos que, a pesar no de contar con muchas prestaciones, sí que resultan úti-

Psion REVO

Aquí tenemos otra opción para aquellos que, necesitando un dispositivo de este tipo, no quieren gastarse mucho dinero en ellos. En tan sólo 200 gramos de peso disponemos de un útil ordenador de bolsillo que incorpora un pequeño teclado que resulta cómodo de utilizar. Además, incluye 14 botones sensitivos en el borde de la ventana con las aplicaciones más comunes que nos ofrece este equipo. También podemos ejecutarlas usando el lápiz en los menús que aparecen en la ventana. Su diseño es elegante y lleno de curvas, además de estudiado, ya que el mecanismo de apertura es muy original, dado que, al abrirlo, la pantalla se desliza hacia delante.
En cuestión de software, además de las aplicaciones que habitualmente encontramos en los dispositivos de esta marca, también se ha incluido una aplicación que permite a REVO comunicarse mediante un puerto por infrarrojos, utilizando teléfonos móviles compatibles con esta tecnología para sincronizar el ordenador y bajarnos el correo electrónico, navegar por Internet y acceder a servicios de mensajes cortos. Además, también tenemos la opción de adquirir por separado un módem de esta misma casa, que dispone de esta tecnología y que, gracias a su reducido tamaño, es idóneo para llevar de viaje. Este software al que nos referimos se llama Pone Manager, pero además, en el campo de las comunicaciones también disponemos de una conexión con la que podemos mantener permanentemente conectado el dispositivo al ordenador de sobremesa.
Incorpora dos baterías recargables de larga duración con dos semanas de autonomía fabricadas con metal hidruro. En este apartado de hardware, hay que decir que su procesador trabaja a 36 MHz. y dispone de 8 Mbytes de memoria RAM, por lo que el rendimiento del equipo es bueno. El sistema operativo que utiliza es el EPOC 32 versión ER5, propio de este fabricante. No hay una gran cantidad de software disponible para este, pero sí es variado y nos permitirá sacar partido a nuestra inversión.

REVO
Precio: 79.900 pesetas (480,2 euros)
Fabricante: Psion
Distribuidor: Paresa
Teléfono: 91 708 01 57
www.psion.com
www.paresa.es

VALORACI N

Una buena alternativa para aquellos compradores que no dispongan de demasiado dinero para adquirir un equipo de estas características.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:



◀ *Psion Revo presenta un atractivo diseño de apertura.*

SERIES 5MX
Precio: 109.900 pesetas (660,5 euros)
Fabricante: Psion
Distribuidor: Paresa
Teléfono: 91 708 01 57
www.psion.com
www.paresa.es

Psion Series 5MX

Es un modelo que lleva más tiempo que los otros comentados en el mercado y dispone de unas dimensiones algo superiores que lo hacen incómodo de llevar. Posee el procesador ARM710T RISC CPU a 36 MHz y, como sistema operativo, el propio de la casa que podemos encontrar en la mayor parte de sus dispositivos, EPOC 32. A primera vista, una vez que lo abrimos, encontramos un teclado de 53 teclas que resulta cómodo de usar, aunque cueste un poco de tiempo acostumbrarse a él. Tiene 16 Mbytes de memoria RAM y memoria adicional en formato Compact Flash Memories. Además, dispone de un sistema de audio digital con compresión en tiempo real, micrófono, grabadora externa con botones de rebobinado, reproducción y parada y, para poder disfrutar de todo esto, un programa de audio preinstalado. Funciona con dos baterías AA con una duración aproximada de 35 horas de funcionamiento.
La pantalla es LCD, con unas dimensiones de 134 x 50 mm, y consta de una barra de iconos de menús, las opciones de cortar, pegar, enviar o recibir utilizando infrarrojos, aumentar o disminuir, disco actual y el icono del sistema.
En la parte posterior encontramos un puerto serie para conexión con el ordenador y un puerto por infrarrojos que nos permite conectarnos con otros dispositivos que utilicen el sistema operativo EPOC o por un teléfono móvil o módem Psion con esta tecnología. El software de conexión con el PC que se incluye es compatible con Java.

Elena Julve

VALORACI N

Un dispositivo con unas dimensiones algo elevadas, pero la posibilidad de ampliación mediante tarjetas Compact Flash le dan muchos puntos a favor.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:

MEDIO

Realizar una videoconferencia sin necesidad de webcam

Por medio de una capturadora de televisión y de una videocámara doméstica es posible realizar una videoconferencia de una manera muy sencilla.

Cada vez que nos hablan de la videoconferencia nos dan a entender que las *webcams* (nombre que en un principio se otorgó a las secuencias de vídeo tomadas por una cámara fija y emitidas a través de Internet, pero que hoy en día algunos fabricantes también utilizan para las minicámaras de videoconferencia) son herramientas imprescindibles para este tipo de funciones. A pesar de que constituyen el hardware más idóneo (son baratas, ocupan poco espacio y se configuran fácilmente), existen alternativas a tener en cuenta. Un buen ejemplo es la utilización de una videocámara doméstica y una capturadora de televisión. De este modo, si disponemos de la videocámara y no estamos dispuestos a realizar el desembolso de las 10.000 pesetas que vienen a costar las *webcams*, existe la posibilidad de comprar una capturadora de TV por el mismo precio y utilizarla para realizar videoconferencia y ver la televisión en nuestro ordenador indistintamente. Por otro lado, son muchos los usuarios que disponen de capturadora y de videocámara pero desconocen esta utilidad.

PASO 1

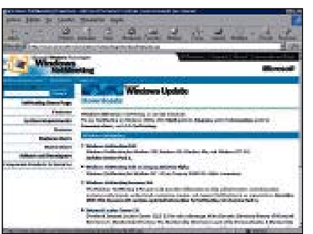
Lo primero que debemos hacer es asegurarnos que disponemos del hardware (elementos físicos) necesario. Necesitamos una tarjeta de sonido, unos altavoces y un micrófono (alternativamente se pueden utilizar unos auriculares con micrófono, muy



útiles para estos casos) en relación al sonido; una videocámara doméstica con salida estándar de audio y vídeo (conexiones RCA hembra típicamente de color blanco para el audio, que no utilizaremos, y amarillo para el vídeo) para la toma de las imágenes; una capturadora de TV con entrada estándar de vídeo (un RCA similar al de la videocámara, normalmente amarillo) para recoger las imágenes tomadas por la videocámara; un cable conector estándar de audio y vídeo (con dos clavijas RCA macho por cada extremo del cable: una blanca para el audio y otra amarilla para el vídeo) para conectar la capturadora a la videocámara; monitor y hardware de conexión a Internet.

PASO 2

El siguiente paso es comprobar si tenemos el software necesario. Vamos a dar por supuesto que los controladores de la tarjeta de sonido y de la capturadora están correctamente instalados. Necesitaremos, entonces, cualquier gestor de videoconferencias, aunque es recomendable utilizar NetMeeting, por ejemplo, dadas sus múltiples prestaciones, fácil configuración y correcto funcionamiento.



Si no disponemos de ninguna versión de NetMeeting y queremos utilizarlo para realizar las videoconferencias o queremos descargarnos la versión más moderna, el proceso es muy sencillo y económico (NetMeeting es un producto gratuito de Microsoft). En la página *www.microsoft.com/windows/netmeeting* aparece un enlace «download» con el que pasaremos a una sección de descarga, donde elegiremos la versión que más nos interese (también se puede seleccionar el idioma del software). Después de descargar el instalador (la versión más moderna para PC es el NetMeeting 3.01 cuyo instalador, nm30.exe, ocupa 1.611 KB) estamos en disposición de instalar el software en nuestro PC.

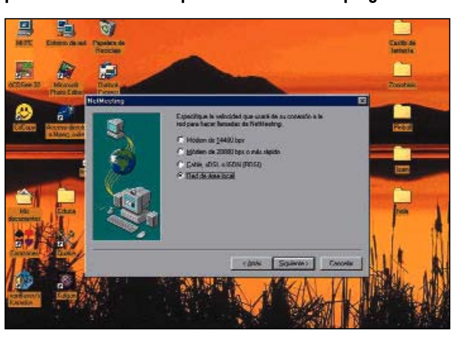
PASO 3

El proceso de instalación de NetMeeting es bastante sencillo. Consta de los siguientes pasos: lectura y aprobación del contrato de licencia, extracción de archivos temporales, selección del directorio destino, instalación de los archivos de programa y creación de iconos y accesos directos. Con esto el programa queda instalado. Para ejecutarlo la secuencia es *Inicio/Programas/NetMeeting*.



PASO 4

La primera vez que se ejecuta el programa (necesariamente con la secuencia *Inicio/Programas/NetMeeting*) se realiza el proceso de configuración (esta configuración no es definitiva, ya que se puede cambiar en cualquier momento con el programa



funcionando). La configuración consta de las siguientes ventanas: información de servicios (donde se explican las funciones de NetMeeting, que no se limitan a la videoconferencia); información personal (donde se deben rellenar los datos personales como nombre, dirección de correo electrónico, etc.); elección de un servidor de trabajo (donde se encontrarán una serie de usuarios con los que conectar directamente); información sobre el tipo de conexión; selección del dispositivo de captura de vídeo primario (donde debe aparecer el nombre de la capturadora de TV siempre que los *drivers* se hayan instalado correctamente) y, por último, la ubicación de accesos directos (además del ya existente en el grupo de programas del menú de inicio).

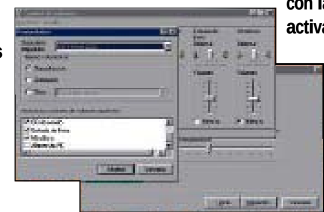
PASO 5

Aún dentro del proceso de configuración se realiza el ajuste del audio por medio de un asistente. El sonido es un elemento muy importante dentro de una videoconferencia, pues, a pesar de la novedad que supone el intercambio de imágenes, el lenguaje sigue siendo la herramienta por excelencia en las comunicaciones. La finalidad del ajuste del audio es la emisión y recepción de sonidos con un volumen adecuado. El primer paso referente al sonido es ajustar el volumen de salida. Es conveniente tener los altavoces (o auriculares) a un volumen moderado para que este ajuste tenga un margen de modificación después de la configuración (hay que tener en cuenta que en la mayoría de los casos se utilizan dos controladores de volumen: uno por medio del ordenador y otro por medio de los altavoces; en este caso se configura el volumen de salida del ordenador).



PASO 6

Lo siguiente es configurar el volumen de grabación. Este paso es de los más importantes, pues la calidad del sonido que posteriormente enviaremos en las videoconferencias dependerá en gran medida de cómo realicemos este proceso. Debemos tener en cuenta ciertos aspectos para que el sonido sea lo más nítido posible. Hay que desactivar la salida del micrófono, para que el sonido que recoja no se vea amplificado por los altavoces (del mismo modo que no escuchamos nuestra voz amplificada al hablar por teléfono). Para ello debemos hacer doble clic sobre el icono «volumen» (altavoz amarillo que se encuentra en el grupo de programas residentes en la parte inferior derecha de la pantalla) y en la ventana que se despliega desactivar el micrófono (activando la opción silencio). En caso de no aparecer la opción «micrófono» en el control de volumen, debemos pulsar en propiedades y con la opción «reproducción» activada seleccionar micrófono. De nuevo en la configuración del sonido, con sólo hablar a través del micrófono que vayamos a utilizar para la videoconferencia (correctamente instalado el *jack* correspondiente en la tarjeta de sonido), el volumen se ajustará a su nivel más apropiado.



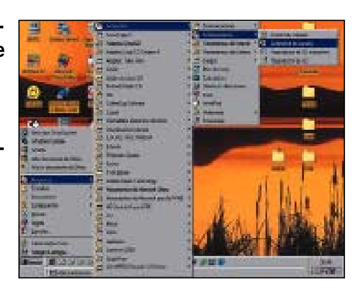
PASO 7



Después de esto se termina la configuración de los valores de la videoconferencia. Este puede ser el momento ideal para instalar la videocámara. Para ello debemos tener a mano los componentes necesarios: videocámara (con la batería cargada o, preferiblemente, conectada a la corriente eléctrica) y cable de audio y vídeo (con 2 conectores RCA machos por cada extremo del cable). La instalación es tan simple como conectar una clavija RCA a la entrada de vídeo de la capturadora de TV y la correspondiente (del mismo color en el extremo opuesto del cable) en la salida de vídeo de la videocámara. Los colores más comunes para este tipo de conexiones son: amarillo para el vídeo y blanco para el audio, aunque en ocasiones se utiliza el rojo para el audio.

PASO 8

Con todos los componentes correctamente instalados y conectados, deberíamos probar que su funcionamiento es correcto. Podemos probar que el micrófono funciona con la grabadora de sonidos. Para ejecutar este programa, debemos hacer clic en «Inicio», después en «Programas», «Accesorios», «Entretenimiento» y, finalmente, en «Grabadora de sonidos». Bastaría grabar una secuencia de sonido a través del micrófono.



PASO 9



Para saber si nuestra videocámara será capaz de capturar las imágenes y transferirlas sin problemas a la capturadora, lo más cómodo es iniciar el programa que se incluía con la capturadora y seleccionar la opción de videocámara. Con la videocámara funcionando (en la opción correspondiente a la grabación y no a la reproducción) y correctamente conectada al ordenador, la imagen de la videocámara debe presentarse en la ventana de televisión. Para tener una idea más real de lo que será la secuencia de imágenes durante la videoconferencia sería conveniente seleccionar el modo *toggle*, Si la imagen no aparece correctamente, sería conveniente repasar los pasos anteriores.

PASO 10

Una vez comprobado que todo funciona correctamente, estamos en disposición de realizar una videoconferencia. Utilizando NetMeeting podremos conseguir unos resultados magníficos en nuestras videoconferencias.

MEDIO

Accesos directos de Internet desde la barra de tareas

Con Windows podemos crear atajos e insertarlos en la barra de tareas para acceder directamente a nuestros sitios favoritos de la Web.

Tanto los Favoritos de Microsoft Explorer como los Marcadores de Netscape Navigator nos permiten tener a mano nuestros sitios preferidos de la Web, sin necesidad de memorizar las a veces complicadas direcciones. Si necesitas consultar con bastante frecuencia alguna página (la web de tu banco, el periódico *on-line*, la cartelera de cine o un ciberculebrón), te conviene prepararte una serie de atajos que te harán más agradable la localización de estos *sites*. En este caso práctico, te explicamos como crear un enlace directo a una página concreta (hemos elegido Telépolis, pero el ejemplo es extensivo a cualquier página web). Después de realizar el atajo, crearemos un icono con un editor y posteriormente asignaremos el hipervínculo al icono.

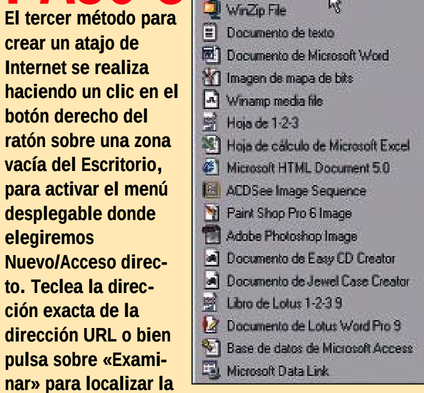
PASO 1 Existen tres formas para conseguir acceder de forma inmediata a una página web desde el sistema operativo (Windows 95 y 98), sin necesidad de ejecutar Microsoft Explorer directamente. El primero y el modo más rápido es accediendo a directamente al menú «Inicio» y seleccionando la opción «Favoritos». A la derecha se despliega el menú con todas las direcciones registradas previamente en Favoritos. Para que este menú no sea excesivamente grande y no termine por despistarnos, es conveniente organizar bien los favoritos por carpetas desde el navegador. Para quien no esté muy versado en esta tarea, le emplazamos al recuadro de la página siguiente donde detallamos cómo organizar nuestras direcciones más frecuentes.



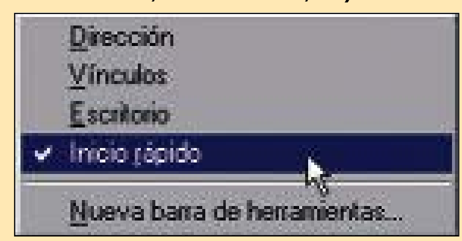
PASO 2 La segunda forma de conseguir un acceso directo es tan sencilla como abrir el navegador, teclear la dirección deseada (por ejemplo, www.telepolis.com) y, una vez situados en la página web, arrastrar el hipervínculo desde el campo «Dirección:» hasta cualquier lugar del escritorio (hemos intentado realizar esta misma operación con Netscape y no funciona ni siquiera el modo cortar y pegar). Desde aquí, podemos renombrarlo (teclea «F2» para introducir el nuevo nombre de fichero y «Enter» para aceptar el cambio). Ya lo tenemos bien visible en nuestro Escritorio y, para rizar el rizo, lo podemos grabar en memoria para que nos permita la navegación off-line, sin necesidad de estar conectados. Para ello activa el menú desplegable con el botón derecho del ratón y selecciona la opción «Disponible sin conexión», que te da paso al asistente para favoritos sin conexión.



PASO 3 El tercer método para crear un atajo de Internet se realiza haciendo un clic en el botón derecho del ratón sobre una zona vacía del Escritorio, para activar el menú desplegable donde elegiremos Nuevo/Acceso directo. Teclea la dirección exacta de la dirección URL o bien pulsa sobre «Examinar» para localizar la carpeta concreta donde se encuentra el hiperenlace. Si lo tenemos registrado en Favoritos, deberemos dirigirnos al directorio *C:\windows\favoritos,* de donde extraeremos la dirección. Pulsamos en «Siguiente» y en la siguiente ventana, teclearemos el nombre que asignamos al enlace.

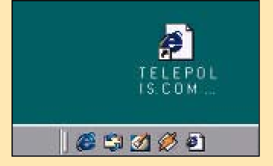


PASO 4 Una vez creado el enlace directo, debemos insertarlo en la zona de «Inicio Rápido» dentro de la barra de Herramientas de Windows. Lo normal es que la mencionada zona (que incluye los iconos de acceso a Internet, Mostrar Escritorio, etc.) esté visible.



En caso contrario, haz clic con el botón derecho del ratón por donde está el reloj del sistema y selecciona «Barra de Herramientas» y marca la casilla «Acceso rápido». Los mencionados iconos aparecerán en la barra de herramientas.

PASO 5 Con el botón izquierdo del ratón, arrastra el acceso directo hasta la posición que tú desees dentro del área de acceso rápido. Aparece un menú flotante donde debes marcar «Mover aquí». De esta manera, el enlace se inserta en la barra y se borra del Escritorio el hipervínculo original. Como podrás observar, el icono que se muestra es el típico de Internet. Nosotros podemos modificarlo o asignarle uno nuevo que crearemos con el programa de diseño Windows Paint, incluido de serie tanto en Windows 95 como en Windows 98.



PASO 6 El programa Paint se encuentra situado en *Programas/Accesorios* o bien podemos acceder a él en *Inicio/Ejecutar* y tecleando «pbrush» y pulsando «Enter». Otra forma posible de acceder a Paint es dentro de la carpeta «Mis documentos», pulsando con el botón derecho sobre una zona vacía. Selecciona la opción *Nuevo/Imagen de mapa de bits.*



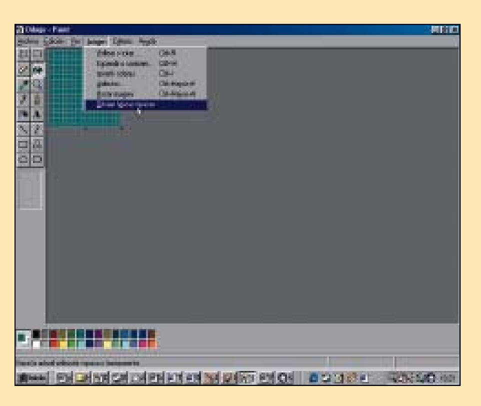
PASO 7

El tamaño estándar para un icono normal es de 32 *pixels* cuadrados, pero aquellos que se utilizan en la barra de tareas y en el menú Inicio son todavía más pequeños, unos 16 *pixels* cuadrados. Dirígete a la opción «Atributos» del menú «Imagen» (o teclea directamente «Ctrl» + «Mayús» + «E». Introduce el mismo valor de 16 tanto en el campo «Alto» como en el de «Ancho», y asegúrate que están activadas las opciones «Pixeles» y «Colores». Nos aparece un lienzo en blanco muy pequeño, por lo que deberemos agrandar con el zoom para poder trabajar en condiciones. Tendrás que ir a la opción *Ver/Zoom/Personalizado* para elegir la proporción del zoom (de 100% a 800%). Aconsejamos la medida mayor que nos permitirá una visión más amplia.



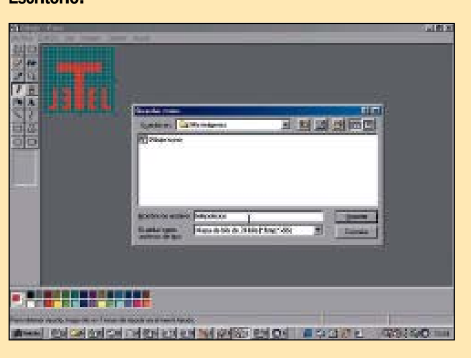
PASO 8

Para poder dibujar con mayor precisión, nos vendrá de perlas una cuadrícula, para lo que tendremos que ir a *Ver/Zoom* y marcar la opción «Mostrar cuadrícula» (o directamente pulsando «Ctrl» + «M»). Para quitar la cuadrícula, nos bastará realizar la operación inversa. Otro aspecto conveniente es asegurarnos de que la opción «Dibujar figuras opacas» del menú «Imagen» no aparece señalada. Ahora rellenaremos el fondo del lienzo utilizando la herramienta «Relleno con color» (que aparece con el dibujo de un bote de pintura derramándose). Acto seguido, activaremos de nuevo la opción «Dibujar figuras opacas», para asegurarnos de que el icono aparecerá correctamente en la barra de tareas.



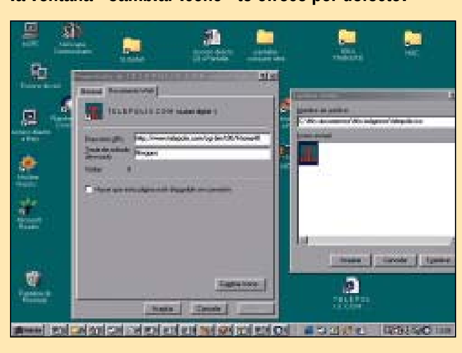
PASO 9

Ahora es el momento de rellenar los cuadraditos con colores para realizar la composición del icono. Como cualquier programa de dibujo, Paint incluye diversas herramientas de trazado que aparecen en la barra de la izquierda. Cuando queramos ver el resultado final del icono, pulsaremos «Ctrl» + «Re Pág» (opción *Ver/Zoom/Tamaño normal*). Ahora guardaremos nuestra creación con la extensión «.ico» y como mapa de 24 bits. Después saldremos del programa y volveremos al Escritorio.



PASO 10

Pulsa con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo insertado en la barra de herramientas y hacemos clic en «Propiedades». Pulsa sobre el botón «Cambiar icono» y elige «Examinar» para localizar el icono que has diseñado en el paso anterior. Una vez seleccionado, pulsa en «Aplicar» y luego en «Aceptar». En la barra aparecerá nuestro icono. También puedes hacer uso de los iconos que la ventana «Cambiar icono» te ofrece por defecto.

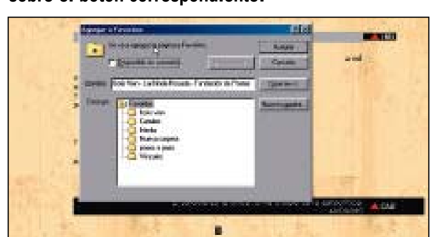


Organizar favoritos de Microsoft Explorer

Ordena tus direcciones en carpetas para que tu navegación por Internet resulte mucho más cómoda y controlada.

PASO 1

Lo ideal es que empecemos a organizar nuestros favoritos desde el primer momento que empezamos a guardarlos en memoria. Podemos crearnos una serie de carpetas temáticas (música, historia, literatura, humor, etc.) en las que iremos incluyendo las direcciones y luego iremos improvisando las carpetas que no se ajusten a aquéllas. No aconsejamos el uso de subcarpetas que harían más farragosa la búsqueda, salvo que contemos con una infinidad de hiperenlaces. Cuando nos encontremos con la dirección deseada, pulsamos en la opción *Favoritos/Agregar a Favoritos* y seleccionamos con el ratón el directorio donde se almacenará. Puedes modificar el nombre de la dirección y crear una nueva carpeta, pulsando sobre el botón correspondiente.



PASO 2

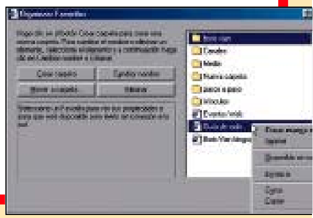
El paso 1 es siempre el más aconsejable pero —para ser sinceros con nosotros mismos— pocos son los que llevan con disciplina este método, bien por las prisas o bien porque tenemos cosas más importantes que hacer. Pero, no está de mal que nos pongamos serios por un día y organicemos el desbarajuste de direcciones, que al final nos deja de ser útil, precisamente por su estado caótico.

La ventana «Organizar favoritos» funciona a modo del explorador de archivos, donde se puede copiar, pegar, eliminar o renombrar un fichero, etc. Con el botón derecho, podemos activar dos menús desplegables según apuntemos sobre un favorito o sobre una carpeta de favoritos.



PASO 3

En el primer caso, se despliega un pequeño menú que nos permite imprimirlo, manipularlo, enviarlo por correo electrónico, copiarlo en un disquete o almacenarlo en «Mis documentos». Alternativamente, podemos hacer uso de los cuatro botones de la izquierda. Si lo prefieres, puedes arrastrar el fichero la carpeta correspondiente, si bien esta función resulta incómoda cuando la carpeta de destino no se encuentra en la zona de visualización y no disponemos de una rueda de desplazamiento en el ratón. El menú que se activa al seleccionar una carpeta con el ratón izquierdo es el típico del explorador de Windows y nos sirve interrelacionarnos con otras aplicaciones.



MEDIO

Enviar faxes desde Windows

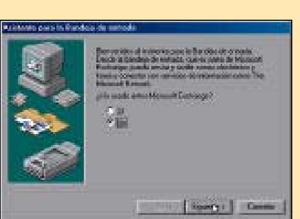
Existe una manera de enviar faxes sin precisar del aparato correspondiente, con la ayuda de nuestro ordenador, el módem y del sistema operativo Windows.

Si no dispones de un dispositivo de fax, parece poco probable que podamos enviar un fax a cualquier sitio. Este axioma no es tan rígido como pueda parecer. Si contamos con un PC y un módem, no necesitaremos el citado aparato. A la hora de adquirir un módem, deberemos considerar que contemple esta función, si bien la mayoría de los que se comercializan incluyen la posibilidad de envío de faxes. En el caso de que no estés seguro, revisa el manual de uso del módem para constatar que lo permite y poder realizar este paso a paso. La gran ventaja de poder enviar un fax desde el ordenador es que no se hace preciso imprimir los documentos, con el consiguiente ahorro cuando se trata de varios ficheros diferentes. Todo lo que tenemos que hacer es teclear el documento e indicarle al módem que realice el envío. Este se encargará del marcado automático y del envío posterior. Con Windows 95 la operación resulta bastante sencilla, ya que los pasos para la instalación son más cortos. Sin embargo, si tienes Windows 98, tendrás que instalar la herramienta desde el CD de instalación como explicamos a continuación.

Windows 98

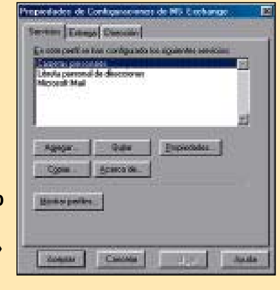
PASO 1

Si cuentas con Windows 98, necesitarás instalarte At Work Fax y algunos componentes adicionales. También es necesario que tengas instalado un programa cliente de correo. En caso de que tengas instalado Microsoft Exchange o Windows Messaging, te puedes saltar el paso 2. Para instalar la herramienta de fax, necesitas el CD de instalación de Windows, que hay que insertar en el la unidad lectora y salir en caso de que se inicie automáticamente. Dirígete a «Mi PC» y pincha sobre el icono de la unidad del CD-ROM con el botón derecho del ratón. Elige la opción «Examinar» y haz doble clic en la carpeta «Tools». Luego selecciona el directorio *Oldwin95/Message*. Pincha dos veces sobre un fichero llamado «wms», y confirma el mensaje de instalación de Windows Messaging.



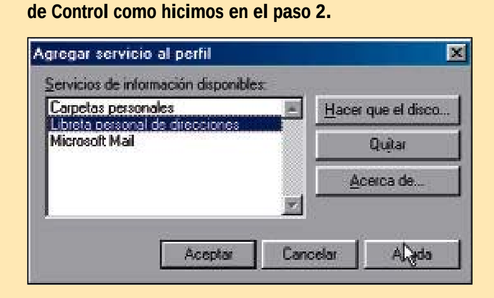
PASO 2

At Work Fax se encuentra en la misma carpeta de Windows Message (Paso 1). En este caso hay que pinchar dos veces sobre el archivo «awfasx». Un mensaje te advertirá de que hay que reiniciar el sistema para que la instalación tenga efecto. Después de iniciarse el equipo, verás un nuevo icono, llamado «Bandeja de entrada» en el escritorio de Windows. Haz clic en la ruta *Inicio/Configuración/Panel de control* y picha sobre el icono de «Correo y Fax». Elige «Microsoft Fax» y pulsa «Aceptar».



PASO 3

El programa te pedirá algunos detalles del fax que serán utilizados para aparecer en la cabecera del mensaje. A continuación toca la configuración del fax módem, haz clic en «Aceptar» para contiunuar. En la siguiente ventana de diálogo, pincha sobre el nombre de tu módem y luega selecciona «Fijar como fax módem activo». Finalmente, necesitaremos añadir algunos componentes adicionales, el «Libro personal de direcciones» y «Carpetas personales». Este proceso hay que hacerlo desde el icono «Módem Fax» del Panel de Control como hicimos en el paso 2.



PASO 4

Ya tenemos el equipo preparado para enviar un fax. Para ello, en primer lugar hay que teclear el mensaje en nuestro procesador de textos. Si estás utilizando Microsoft Word, puedes recurrir a la la opción *Archivo/Enviar/Destinatario de Fax*. En caso de que trabajes con otro programa, selecciona la secuencia *Programas/Accesorios/Fax* y finalmente «Componer un nuevo fax». Sigue las instrucciones de la ventana, y ya habrás realizado.



Enviar faxes por Internet

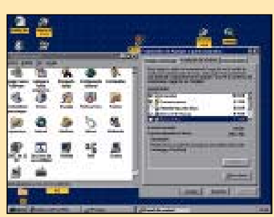
Si tu módem no está preparado para enviar faxes, o incluso si este práctico te sigue resultando algo complicado, tienes otra opción de la mano de Internet. En la Red existen servicios gratuitos de fax. Un ejemplo es FaxGratis (*http://welcome.to/faxgratis* que nos permite la recepción y envío gratuito de fax a cualquier número a través de Internet. Por otro lado, en la página www.calcutel.com hay vínculos a fax y mensajes SMS gratuitos.



Windows 95

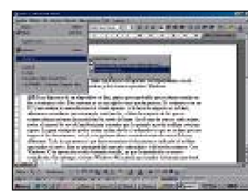
PASO 1

Si tu sistema operativo es Windows 95, la instalación se realiza a través del menú *Inicio/Programas/Panel de Control*. En esta ventana, selecciona la opción «Agregar o quitar programas», y activa la pestaña «Instalación de Windows». En esta ventana, marca la casilla «Microsoft fax» y pulsa en «Aceptar». Será conveniente que hayas colocado el disco de instalación de Windows en la unidad de CD-ROM.



Faxes desde Word

Con Word 97 y 2000 se puede escribir y enviar faxes directamente desde la aplicación. Existen plantillas de fax en la opción Archivo/Nuevo/Cartas y faxes. Después hay que seleccionar Archivo/Enviar a/Destinatario de fax. Haz clic sobre el botón «Fax», y nos aparece un asistente que nos guiará a través del proceso. Tan sólo necesitas seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla. Alternativamente, los usuarios de Windows 95 pueden seleccionar Archivo/Imprimir. Haz clic en la flecha orientada hacia abajo junto al campo «Nombre» y selecciona «Microsoft Fax».



AVANZADO

Instala el disco duro en tu equipo

El rápido incremento de la capacidad de los dispositivos de almacenamiento y el aumento de las necesidades de los nuevos programas ha llevado a muchos usuarios a cambiar su disco duro.

Cambiar el disco duro de nuestro equipo es una tarea bastante común, aunque si se encuentra completamente vacío, conviene conocer una serie de pasos y operaciones para su correcto funcionamiento y aprovechamiento. Para realizar esta operación tan sólo necesitamos, además del disco duro a instalar, un destornillador y un disco de arranque de Windows 98 o Millennium.

PASO 1

Debemos buscar una bahía de 3 donde alojar el disco duro. Una vez la hemos seleccionado, debemos introducir el nuevo disco duro con cuidado ya que el mínimo golpe puede dejar totalmente inutilizable este dispositivo. Una vez hemos colocado el disco en el lugar correspondiente, sólo resta insertar los correspondientes tornillos.



PASO 2

A continuación debemos conectar los cables de alimentación y de datos. El primero de ellos no nos dará problemas ya que solamente podemos insertar el conector de una única manera. Sin embargo, el cable de datos puede darnos problemas. Suele venir provisto de una guía para su correcta instalación, aunque para asegurarnos debemos tener en cuenta que el extremo que tiene un conductor rojo es el número 1 y hacerlo coincidir con el número 1 de la controladora IDE integrada en la placa. La colocación del cable de datos en la placa suele venir serigrafiada. En la mayoría de las placas podemos encontrar dos controladoras IDE, en este caso seleccionaremos la primaria.



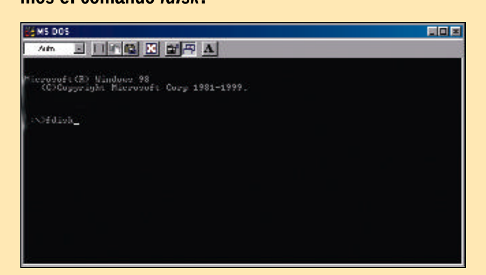
PASO 3

En la parte posterior del disco duro, entre los conectores de datos y alimentación, se sitúa el selector de dispositivo. Este indica si va a ser «master», «esclavo» o «cable select». Si estamos instalando el único disco duro de nuestra máquina o el que aloja el sistema operativo principal, y no va a compartir el bus con otro dispositivo la opción debe ser «master» (disco maestro). Si el disco a instalar es el segundo, debemos hacer que compartan la misma controladora IDE y lo colocaremos como «esclavo» (disco secundario).
En algunos casos tan sólo encontramos una controladora IDE en la placa, generalmente las más antiguas, por lo que disco duro y CD-ROM o DVD se ven obligados a compartir el bus de datos; en esta ocasión tenemos dos posibilidades. La primera de ellas es colocar, lógicamente, el disco duro como dispositivo maestro y mientras que el lector óptico como esclavo. La segunda de ellas, y así lo disponen muchos montadores, es colocar ambos dispositivos como «cable select», en este caso es el propio sistema el que decide cuándo esa unidad de almacenamiento funciona como maestro o esclavo.



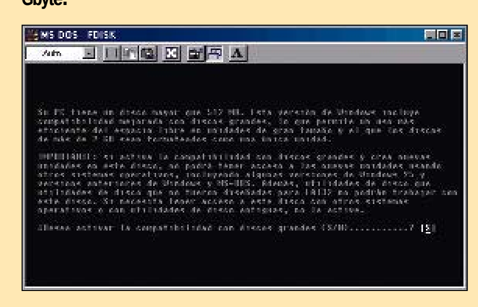
PASO 4

Una vez hemos cerrado el equipo, debemos insertar el disco de arranque en la disquetera para iniciar nuestra máquina. Ahora debemos configurar el disco, que en nuestro caso va a ser el único, por lo tanto el maestro. Al iniciar el equipo se realizará la carga de las herramientas básicas para la configuración del equipo. Al cargar estas herramientas, se crea una unidad en disco denominada RAM-DRIVE que desplazará la unidad de CD-ROM a la letra E. Una vez se ha terminado esta operación ejecutaremos el comando *fdisk*.



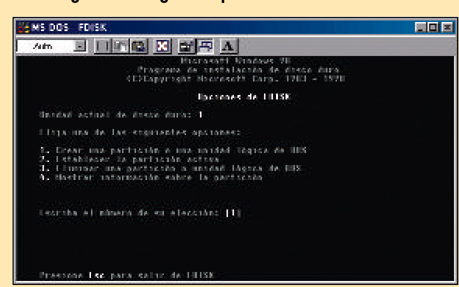
PASO 5

Al ejecutar *fdisk* se nos consultará si deseamos activar la opción para discos grandes (mayores de 512 Kbytes), a lo que contestaremos que sí. Esta consulta actualmente nos parece ridícula pero en su momento no era habitual tener discos mayores que medio Gbyte.



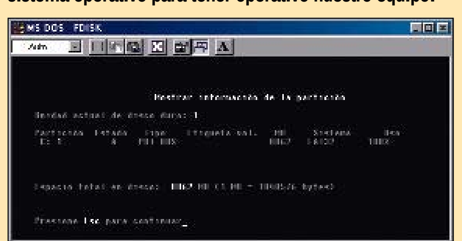
PASO 6

A continuación, debemos crear una partición primaria de DOS que es la que utilizará el sistema para arrancar, por lo tanto el sistema operativo que utilicemos para arrancar el sistema debe instalarse en esa partición. En este caso no tendremos problemas, ya que la partición que vamos a crear y a activar será la única y ocupará todo el espacio del disco. Una vez hemos creado la partición primaria de DOS, debemos activarla, para ello elegimos la segunda opción del menú de *fdisk* .



PASO 7

Una vez hemos activado la partición, opción 2, podemos observar el resultado de nuestras operaciones seleccionando la cuarta opción del menú de *fdisk*. Esta opción nos muestra el estado de nuestro disco duro, con las particiones que hemos realizado y su estado.
Después de configurar nuestro disco y antes de reiniciar, debemos formatear la partición creada y luego reiniciar la máquina para que tengan lugar los cambios que hemos llevado a cabo. Ya tan sólo nos queda instalar el sistema operativo para tener operativo nuestro equipo.



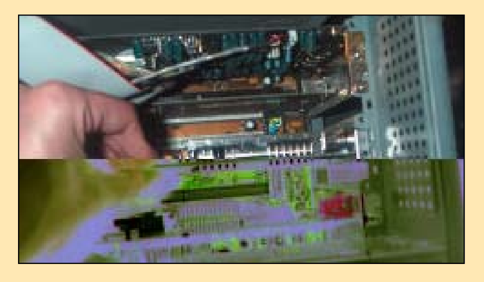
MEDIO

Convertir nuestro ordenador en una televisi n

Convierte tu equipo en un receptor de televisión con sólo insertar una tarjeta sintonizadora

El PC nos ofrece un gran número de posibilidades, entre ellas la de utilizarlo para disfrutar de nuestros programas de televisión favoritos al mismo tiempo que trabajamos con él. Para hacer esto, tenemos dos sistemas diferentes, el primero es un sintonizador que se intercala entre nuestra CPU y el monitor. La segunda opción que tenemos es la de integrar en nuestro PC una tarjeta sintonizadora que, mediante diferentes procesos nos permita ver la televisión, ya sea en una ventana de Windows, para poder trabajar al mismo tiempo, o en la pantalla completa. En el paso a paso que mostramos en esta página, nos hemos centrado en la segunda opción, para saber cómo instalar nuestra tarjeta y configurarla.

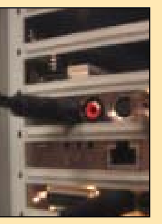
PASO 1 En primer lugar, nos aseguramos de que tenemos los componentes necesarios. Apagaremos el ordenador y abriremos la CPU quitando los tornillos que la sujetan. Antes de tocar un componente, debemos descargar nuestra electricidad estática, tocando una superficie metálica, para no correr el riesgo de dañar ninguna pieza. Entonces buscaremos un SLOT PCI libre en donde insertar nuestra tarjeta y la introduciremos con cuidado en él hasta que ésta quede bien sujeta. Para asegurarnos de que ha quedado bien enganchada y que no se mueva, la sujetaremos con un tornillo a la caja.



PASO 2 A continuación, tendremos que conectar la antena CATV/VHF/UHF y la antena de radio FM (si la tarjeta dispone de ello) al puerto de entrada del sintonizador del adaptador.



PASO 3 Todas las tarjetas de televisión cuentan con una salida de audio a la que podemos acceder externa o internamente, por lo que en el caso de ser externa, tendremos que «puentear» la salida de audio de nuestra tarjeta de televisión, con la entrada de línea de la tarjeta de audio. Esto se hace mediante un cable con dos conectores JACK en cada uno de sus extremos que debe adjuntar la tarjeta.



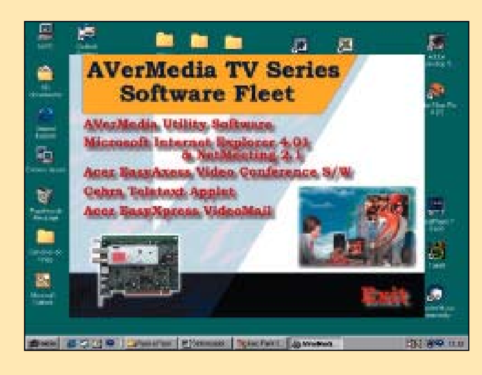
PASO 4 En la mayor parte de este tipo de tarjetas, encontramos que el fabricante ha incluido un mando a distancia para facilitar el uso de las funciones de la televisión. Por este motivo, tendremos que conectar el puerto de infrarrojos que recibe la señal del control remoto, a la tarjeta, mediante la conexión destinada para ello.

PASO 5 En este momento, ya tenemos nuestra tarjeta preparada para funcionar, tan sólo nos queda comenzar con la instalación de los controladores. Para ello, encenderemos el ordenador y, una vez cargado Windows, nos detectará nuestra nueva tarjeta que acabamos de instalar.
Nos pide que carguemos los DRIVERS necesarios de una unidad local o desde el CD-ROM. Entonces introduciremos el disquete o el CD-ROM (dependiendo de lo que nos haya suministrado el fabricante) y haremos *clic* en «Siguiente» para proseguir (si instalamos desde el CD-ROM, tendremos que especificar la ruta). Dado que este tipo de adaptadores requieren tanto controladores de vídeo como de audio, el ordenador repetirá el mismo procedimiento para instalar el controlador de audio una vez instalado el de vídeo.



PASO 6 Un dato en el que debemos fijar nuestra atención para no tener problemas, es en si nuestro sistema tiene otra capturadora de vídeo instalada. Si es así, deberemos quitar tanto la tarjeta como el controlador para que éstas no produzcan incompatibilidades.

PASO 7 Para instalar el software que controla las funciones de nuestra tarjeta, en la mayoría de los casos simplemente tendremos que insertar el CD que nos suministra el fabricante y esperar el autoarranque. Seleccionar las aplicaciones que queramos instalar en nuestro ordenador y seguir las sencillas indicaciones que nos irán apareciendo en pantalla. Después tendremos que configurar los canales mediante el uso de la función «AutoScan».



Vocabulario

Slot: Conocida como ranura de expansión, se refiere a cada una de las aberturas que tiene la placa madre en las que se insertan las tarjetas de expansión, y que contribuyen a mejorar las prestaciones y rendimiento de un PC, como pueden ser la tarjeta gráfica, de audio o el módem.
CPU: Unidad Central de Proceso. Caja donde se encuentran los componentes básicos del PC, la placa madre con el microprocesador, las unidades de disco, los circuitos, la fuente de alimentación. Es el auténtico ordenador.
PCI: Arquitectura de bus que se ha impuesto, frente a otras como VESA, gracias a su mejor rendimiento.
Driver: Controlador de software que gestiona los periféricos que se conectan al ordenador. Gracias a ellos, puedes instalar todo lo que quieras en tu PC.
Jack: Tipo de clavija de entrada/salida frecuentemente utilizada por los dispositivos de sonido.

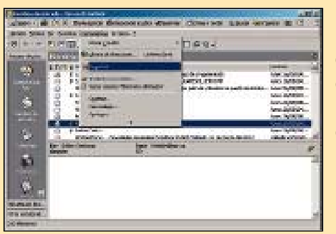
MEDIO

Acaba con el correo no deseado

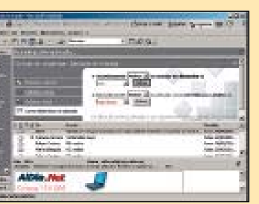
¿Inundan tu cuenta de correo con mensajes no deseados?, ¿deseas que no te molesten con absurdos mensajes publicitarios? En este paso a paso te aclaramos algunos puntos que pueden ayudarte a evitar el correo basura.

El término *spam* se utiliza para describir aquellos correos que recibimos de personas o empresas que, probablemente, no conozcamos o como mínimo no hemos solicitado. Afortunadamente existen algunas herramientas o trucos fáciles de utilizar que tenemos a nuestra disposición y que además incluye nuestro servidor de correo Outlook 2000. En este paso a paso te mostramos cómo llevar a cabo la operación de bloquear el acceso a algunos remitentes en concreto o a mensajes enviados desde empresas publicitarias que inundan constantemente nuestra cuenta con sus ofertas que no hemos solicitado o que no nos interesan.

PASO 1 Una vez tenemos activo Outlook 2000 iniciado, nos dirigimos a la opción «Herramientas» del menú principal y seleccionamos la opción «Organizar». Esta operación la podemos realizar directamente con el botón «Organizar» situado en el extremo superior de la barra de herramientas. Esta acción nos abrirá una ventana con varias opciones.



PASO 2 Esta ventana ofrece varias opciones de organización de nuestra bandeja de entrada. De las cuatro opciones que encontramos, seleccionamos «Correo electrónico no deseado», opción que nos ofrece dos posibilidades de restricción que por defecto se encuentran desactivadas: mensajes no deseados y aquellos que tienen contenidos para adultos. En este caso nos limitamos a activar la opción de correo no deseado y el color en el que queremos que se resalte en nuestra bandeja de entrada.

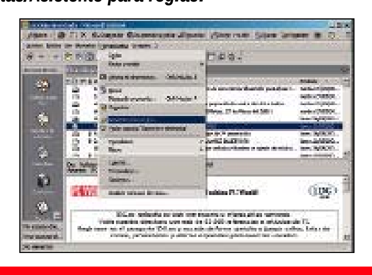


PASO 3 Una vez hemos activado la opción de remitentes no deseados, cerramos la ventana y nos dirigimos a la bandeja de entrada y seleccionamos un mensaje cuyo remitente no deseamos recibir comentario o mensaje alguno, para ello nos dirigimos a la opción del menú principal, ***Acciones/Correo electrónico no deseado/Agregar remitentes no deseados***. Con esta acción ya hemos seleccionado un remitente que al enviarnos un mensaje, nos aparecerá en gris, diferenciándose así de los demás. Una forma visual efectiva para localizar el correo no deseado.

¿Y si quiero rechazar todos los mensajes de un dominio concreto?

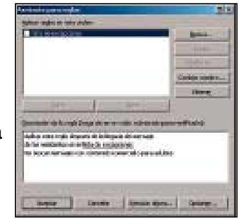
En multitud de ocasiones nos hemos encontrado con que después de estar descargando un mensaje durante un buen rato, ha resultado ser un mensaje publicitario, que además suele repetirse con asiduidad. Esta molestia es sencilla de solucionar.

PASO 1 La primera acción es seleccionar del menú principal del gestor del correo la opción ***Herramientas/Asistente para reglas***.



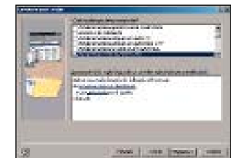
PASO 2 En esta nueva ventana seleccionamos «Agregar» para añadir la nueva regla de control que vamos a añadir.

PASO 3 En la ventana emergente seleccionamos el tipo de acción a ejecutar con el mensaje que queremos tratar, en este caso como no queremos que nos molesten los mensajes que vengan de un dominio concreto, seleccionamos la acción «Eliminar» y pulsamos «Siguiente».





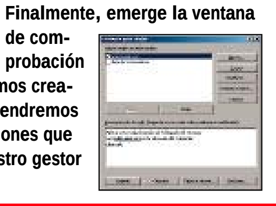
PASO 4 La ventana que aparece nos muestra las condiciones a comprobar en el mensaje recibido y en la parte inferior la descripción de la regla, en este caso la descripción es un texto concreto en el campo «Remitente».



PASO 5 En la siguiente ventana del asistente se muestra la condición que hemos especificado así como la acción a ejecutar, en este caso «Eliminar» los mensajes que tengan en el campo «Remitente» las palabras publicidad.com.



PASO 6 Finalmente, emerge la ventana de comprobación de la regla que nos hemos creado, en la que tan sólo tendremos que aceptar las condiciones que hemos impuesto a nuestro gestor de correo.

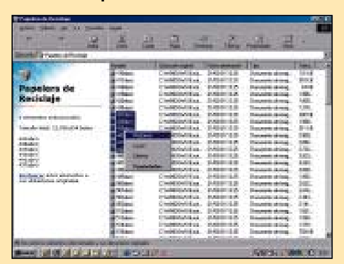


Windows

¿Harto de mensajes de aviso?



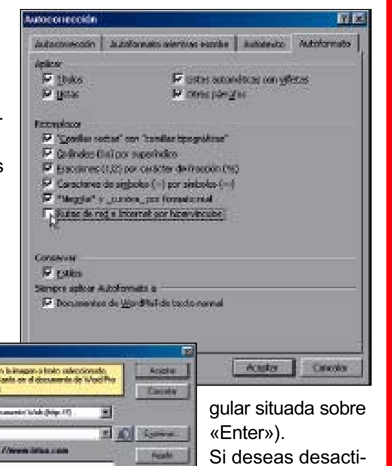
Bien es cierto que debemos llevar mucho cuidado con los ficheros que borramos y es que podemos causarnos sin darnos cuenta una pérdida irreparable. Pero también es verdad que la papelera de reciclaje nos permite recuperar los ficheros borrados. Sin dejar de lado estos dos axiomas importantes, puede que estemos hartos de que siempre que borremos un archivo nos tenga que aparecer la dichosa caja de diálogo. Para evitar que salga este mensaje pulsa con el botón derecho del ratón sobre el icono de la Papelera y selecciona «Propiedades» en el menú deplegable. Quita la marca en la casilla «Mostrar diálogo para confirmar eliminación» y no nos volverá a aparecer el mensaje. Siempre podrás volver a la Papelera para recuperar el archivo eliminado. Para recuperar un fichero, entramos en la Papelera, pulsamos sobre el archivo con el botón derecho del ratón y seleccionamos «Recuperar».



Existe otra posibilidad de borrar directamente un fichero del disco sin tener que eliminarlo nuevamente de la papelera. Advertimos que esta operación sólo debe hacerse cuando estemos totalmente seguros de lo que hacemos. Nos situamos sobre un archivo y pulsamos «Mayús» + «Supr», y quedará eliminado definitivamente.

Procesadores de texto

Quitar los hipervínculos



En las últimas versiones de Microsoft Word, cuando tecleamos una dirección web (con las consabidas www o http://) el programa la convierte automáticamente en un hipervínculo (el texto aparece en azul y subrayado). Con este hipervínculo accedemos directamente a la página web citada sin necesidad de conectarnos a un navegador. En el caso de una dirección de correo (con la @ como distintivo) se produce una situación similar, aunque esta vez activamos de forma directa un mensaje electrónico. Los hipervínculos son muy útiles, pero a veces nos pueden molestar, y más si queremos llevar el texto a otra plataforma (por ejemplo, Macintosh) con lo que se producen problemas de interpretación y pérdida de datos. Para ello, lo mejor es quitar el hipervínculo directamente pulsando con el botón derecho del ratón para activar el menú desplegable y seleccionando Hipervínculo/Quitar hipervínculo. Podemos realizar esta tarea directamente con el teclado pulsando al mismo tiempo las teclas «May» y «Tecla de retroceso» (la tecla rectangular situada sobre «Enter»).

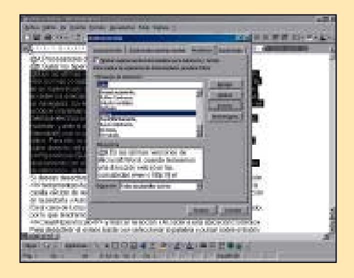
Si deseas desactivar la conversión automática a hipervínculo, selecciona la opción Herramientas/Autocorrección y en la pestaña «AutoFormato» desactiva la casilla «Rutas de red e Internet por hipervínculos». Realiza la misma desactivación en la pestaña «Autoformato mientras escribe» que incluye el mismo campo.

En el caso de Lotus Word Pro, no se produce el cambio automático a hipervínculo, por lo que tendremos que seleccionar el texto e ir a la opción Crear/Hipervínculo y marcar la acción «Acceder a una ubicación Dominio». Para desactivar el enlace basta con seleccionar la palabra y pulsar sobre el botón derecho del

Microsoft Word

Pegado especial de textos

Sucede a menudo que no sacamos partido de las ventajas del Portapapeles (la memoria que utilizamos para guardar y pegar texto en un documento) de nuestro procesador Word. Cuando hemos cortado algún texto seleccionado y ya estamos preparados para pegar, observamos la necesidad de añadir otro trozo de texto. Normalmente, esta función no se puede hacer ya que al guardar otro texto sobreescribimos el registrado con anterioridad. Sin embargo, Microsoft Word Incorpora una función (denominadada Spike) que nos permite ir añadiendo una serie de «fragmentos» del cortapapeles que luego pueden ser pegados de una vez en el mismo orden que hicimos las seleccio-



nes. Selecciona el texto que va a ser cortado, luego presiona «Ctrl» + «F3», el texto desaparece y queda en memoria. Repite este proceso cuantas veces sea necesario. Cuando estés preparado para pegar, presiona «Ctrl» + «Mayús» +«F3». Alternativamente, el pegado se puede realizar yendo a la opción *Insertar/Autotexto* y eligiendo el campo el «Spike» y pulsando «Insertar».

Internet

Buscar ficheros MP3

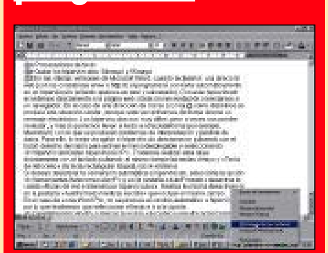
Existen muchos sitios en Internet donde buscar ficheros MP3 para escuchar nuestra música favorita. Hay un buen número de buscadores por toda la Red. Uno de los que más capacidad de búsqueda es Lycos MP3 Search que incluye



una base de datos con más de medio millón de canciones, algunos de ellos con carácter gratuito. Incluye también una emisora de radio con 25 canales de música de todo tipo. Disfruta de tus canciones favoritas mientras navegas en la dirección http//music.lycos.com.

Windows 95 y 98

Minimizar programas



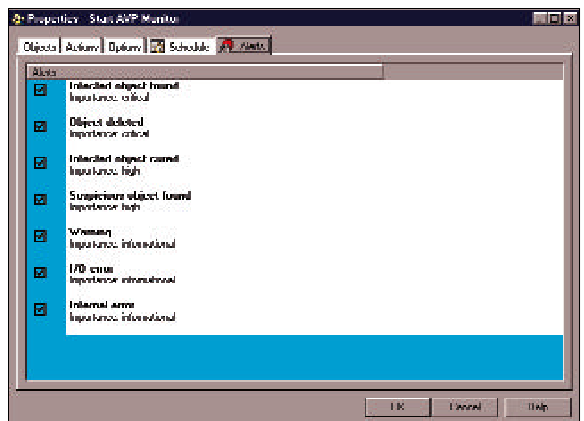
Si estás utilizando varios programas al mismo tiempo, comprobarás que tienes un montón de ventanas abiertas que te entorpecen el manejo fluido del equipo. En este caso, no necesitas ir cerrando ventana a ventana para volver al Escritorio. Existe una manera rápida y fácil de minimizar todos los programas de Windows pulsando directamente «Tecla de Windows» + «M». Si estás utilizando Windows 95 y tu teclado carece de la citada tecla con el icono del sistema operativo, haz clic con el ratón sobre la barra de tareas y pulsa «Minimizar todas las ventanas». Para volver a activar todas al mismo tiempo, repite la operación y selecciona esta vez «Deshacer Minimizar todo».

Si deseas algún paso a paso específico, envíanos un e-mail a **cartas.computeridea@bpe.es**, indicando en el asunto: **Paso a paso**, y procuraremos satisfacerte en las páginas de nuestra/vuestra revista.

AntiViral Toolkit Pro 3.0

Una soluci n tremendamente fiable para protegerse de los virus. Aœn podemos confiar en uno de los motores mÆs veteranos del sector.

Todos los que mantenemos, por motivos laborales o por simple ocio, nuestro equipo conectado a Internet diariamente, estamos expuestos a todo tipo de virus. Si bien es cierto que cuanto más tiempo permanezcamos conectados hay más posibilidades de que recibamos «visitas» indeseadas, no lo es menos que un simple *e-mail*, que tardamos en descargar apenas unos segundos, puede ser portador de un virus que nos eche por tierra el trabajo de días.



Por ello, es imprescindible, hoy por hoy, contar con un antivirus que sea capaz de hacer frente a todas estas posibles infecciones. Actualmente, es posible encontrarse con muchos programas que se encargan de realizar esta gestión, pero no todos son igual de efectivos. Mencionaremos los principales: AVP, F-Secure, InoculateIT, Norman, Panda, PC-Cillin, Sophos y VirusScan. Todos ellos han sido puestos a prueba en el laboratorio de VNU, con irregulares resultados que no vamos a mencionar aquí.

Pues bien, de todos ellos dos han sido los que más capacidad de detección y desinfección, AVP, de origen ruso, y Panda Platinum, un software español. Por ello, han sido los elegidos para enfrentarse en las páginas de esta sección.

AVP tiene varias ventajas, de entrada, frente a su oponente. Para empezar, su precio es considerablemente inferior. Además, posee un poderoso motor antivirus, de gran renombre entre los veteranos del sector. La interfaz, además, es sencilla y funcional, y se ha mantenido más o menos invariable en las últimas versiones. Lo cual, en este caso, es una ventaja, pues los usuarios que ya hayan hecho uso de él no tendrán que aprender un manejo nuevo.

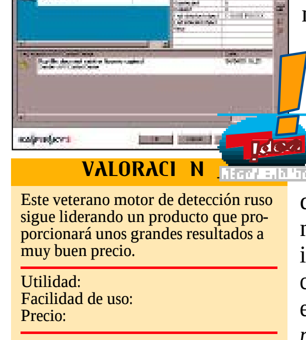
Pero vayamos a su efectividad. De entre todos los antivirus analizados en el laboratorio, fue uno de los únicos capaces de resolver sin problemas la instalación de un sistema infectado por un virus. Se trata, de hecho, de uno de los pocos aspectos en los que se ha mostrado claramente superior a su directo contrincante, Panda Platinum, que no fue capaz de realizar con éxito la operación.

En cuanto a la heurística que presenta (la heurística es una búsqueda avanzada de virus), ha dado muy buenos resultados en todas las pruebas a las que lo hemos sometido. Respecto a los formatos de compresión, es capaz de soportar todos los existentes, de modo que con él no debemos temer la entrada de un virus contenido en un archivo comprimido.

El único problema que presenta el producto es su carencia de módulos específicos para analizar las vías de entrada desde la red de redes. Se trata de un punto débil que, además, viene acompañado de un conflicto con el gestor de correo Outlook Express, que no ofrece totales garantías a los usuarios del mismo.

El software lo completa el soporte técnico que ofrece la compañía, que es tremendamente efectivo por medio del correo electrónico. Cuando nuestro laboratorio envió un virus de muestra, su tiempo de respuesta fue excelente, así como el que tardaron en responder a una consulta realizada por este medio. Sin embargo, su asistencia telefónica no fue tan efectiva.

Por lo demás, cuando compramos el paquete nos ofrecen un año de actualizaciones diarias de las bases de virus, con lo que nos veremos protegidos de las infecciones de nuevo cuño. El precio es de 4.995 pesetas (30,02 euros), la página web *www.kaspersky.com* y el teléfono del distribuidor Ontinet.com, 902 33 48 33.

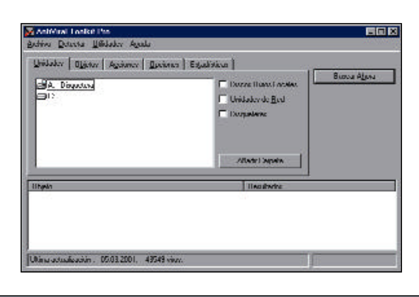


VALORACI N

Este veterano motor de detección ruso sigue liderando un producto que proporcionará unos grandes resultados a muy buen precio.

Utilidad:
Facilidad de uso:
Precio:

Total:



AVP

Virus modificado	
Modo por defecto	Detecta genérico
Máxima heurística	Detecta genérico
Word (*)	14,29
PowerPoint (*)	25,82
Excel (*)	23,16
Netscape (*)	6,39
Corel (*)	28,05
Total (*)	97,71
Virus nuevo	
Modo por defecto	No detecta
Máxima heurística	Sospechoso (genérico)
Otras categorías	
Macros (2.127)	96,27% (2.047)
Troy-Back (224)	89,73% (201)
Bin-Boot (16.201)	98,77% (16.002)
Internet (315)	82,86% (261)
Formatos de compresión	
AIN	No detecta
ARC	No detecta
ARJ	Sí
ARJAUTO	Sí
CAB	Sí
CABAUTO	No detecta
HA	Sí
LZH	Sí
PAK	No detecta
RAR	Sí
ZIP	Sí
ZIP-ZIP	Sí
ZOO	No detecta
Compresores ejecutables	
Aspack	Sí
cExe	No detecta
Petite	Sí
wwpack32	Sí
UPX	Sí
Pe-Pack	Sí
PECompact	No detecta
Neolite	Sí
Descargas con Internet Explorer 5	
CAB	No detecta
EXE	Sí
ZIP	No detecta
Adjuntos en mensaje con Outlook Express 5	
CAB	No detecta
EXE	Sí
ZIP	No detecta

(*) Tiempo extra en segundos empleado para ejecutar cada una

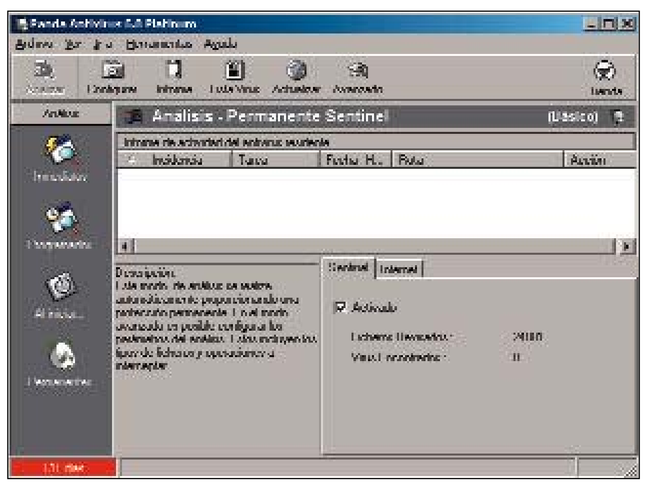
Panda Antivirus Platinum

Junto con la elevada calidad de este antivirus, su mayor baza es una esmerada atenci n al cliente.

El otro gran programa antivirus es este Panda Platinum. Se trata de uno de los programas españoles que más proyección internacional tiene, como demuestran sus excelentes resultados en las pruebas a las que lo hemos sometido. Y no se trata sólo de los buenos resultados de su motor, sino de la encomiable atención al cliente que ofrecen a los usuarios.

En efecto, muy pocos pueden competir con la calidad de su servicio. Si los responsables de Kaspersky Lab nos permiten la actualización diaria de su producto durante el primer año, en Panda Software no se conforman con eso. Aunque su oferta también se ve constreñida al primer año, además poseen un soporte telefónico utilísimo de 24 horas al día durante todos los días del año. Este servicio es efectivo y no defraudará a los compradores del producto.

Se comprometen, por otro lado, a la desinfección de virus nuevos en un plazo de 24 horas. En cuanto a las actualizaciones, son diarias y afectan tanto al propio software como al fichero de firmas, responsable del descubrimiento de los virus en nuestro equipo.



En cuanto a la apariencia de este Panda Platinum, la compañía ha optado por fidelizar a sus usuarios por medio de una interfaz similar a la acostumbrada. Ésta es algo más vistosa que la de AVP, muy parecida a la de un gestor de correo gracias a sus elementos multimedia y a su integración en los clientes de correo.

Pero detengámonos un momento en la funcionalidad del producto. En las pruebas de detección de virus, ha obtenido unos resultados magníficos; ha sido el mejor en el enfrentamiento con troyanos y *backdoors*. Por otro, posee una función en la que se desmarca frente al producto de Kaspersky: sus módulos específicos para Internet. Realiza análisis al nivel de diferentes protocolos, entre los que se encuentran web, correo entrante y saliente, FTP y *news*. En este campo, además, ha presentado también problemas con Outlook Express; no es capaz de desinfectar en este gestor de correo. Por último, tiene que mejorar su soporte de compresores ejecutables, un tipo de ficheros en el que AVP presenta unos resultados excelentes.

En conjunto, este programa de Panda ha sabido adaptarse a los tiempos, manteniendo un contacto constante con la actualidad vírica. No lo comentaremos aquí más largamente, pues se trata de un sector algo más profesional que el nuestro, pero las nuevas «entrañas» del antivirus se integran perfectamente con las últimas especificaciones de Windows 2000.

El esfuerzo realizado por esta compañía española es enorme, pero le ha permitido posicionarse en un lugar de honor dentro de la élite de software de detección y desinfección de virus de todo el mundo. Un programa que queda por debajo de su más poderoso competidor, pero por muy poco. Si siguen por este camino los responsables de esta compañía, sin duda algún día será capaz de superar incluso al fabuloso motor de los laboratorios Kaspersky, que por el momento es el ganador indiscutible. El precio del paquete es de 14.650 pesetas (88,05 euros), la página web *www.pandasoftware.es* y el teléfono 902 243 654.



VALORACI N

Uno de lo más elevados representantes del software patrio para un antivirus sólido, respaldado por un excelente servicio técnico.

Utilidad:
Facilidad de uso:
Precio:

TOTAL:

PANDA PLATINUM

	Virus modificado
Detecta original	Modo por defecto
Detecta original	Máxima heurística
9,5	Word (*)
19,22	PowerPoint (*)
11,55	Excel (*)
29,78	Netscape (*)
18,37	Corel (*)
88,42	Total (*)
	Virus nuevo
No detecta	Modo por defecto
Sospechoso (genérico)	Máxima heurística
	Otras categorías
96,03% (2.042)	Macros (2.127)
92,41% (207)	Troy-Back (224)
98,80% (16.007)	Bin-Boot (16.201)
80,31% (253)	Internet (315)
	Formatos de compresión
No detecta	AIN
No detecta	ARC
Sí	ARJ
Sí	ARJAUTO
Sí	CAB
No detecta	CABAUTO
No detecta	HA
Sí	LZH
No detecta	PAK
Sí	RAR
Sí	ZIP
Sí	ZIP-ZIP
No detecta	ZOO
	Compresores ejecutables
No detecta	Aspack
No detecta	cExe
No detecta	Petite
No detecta	wwpack32
Sí	UPX
No detecta	Pe-Pack
No detecta	PECompact
No detecta	Neolite
	Descargas con Internet Explorer 5
Sí	CAB
Sí	EXE
Sí	ZIP
	Adjuntos en mensaje con Outlook Express 5
Sí	CAB
Sí	EXE
Sí	ZIP

aciones SYSmark2000 en un PC infectado.

Kalgan 5.0, juegos en la Red

Este mes os presentamos un programa shareware dedicado al ocio en la Red que potencia, principalmente, los juegos on-line y la creación de grupos de amigos. Completamente gratuito y en castellano, Kalgan ofrece la posibilidad de competir en juegos tan diferentes como el mus y Unreal Tournament al tiempo que chateas con tus amigos.

Qué es Kalgan



Kalgan es una comunidad con cerca de 150.000 usuarios registrados, dedicada al ocio en Internet. Ofrece varias opciones entre las que destacan los juegos en red, tanto comerciales (*Age of Empires, Half Life*, etcétera) como clásicos (damas, ajedrez, mus, 4 en línea, etc.) y los chats. Kalgan también ofrece otra serie de servicios como los foros (sobre diversos temas), creación de un grupo de contactos, mensajes a otros usuarios, navegador de Internet. Kalgan es, en definitiva, un sitio de ocio dentro de Internet donde disfrutar jugando mientras se hacen amigos.

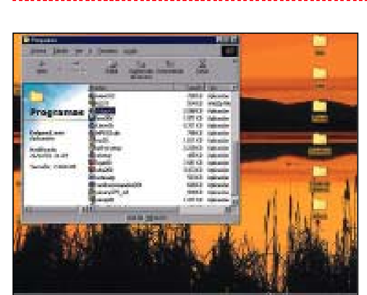
Cómo conseguirlo

El método natural de hacerse con Kalgan es acudir a la página Web del programa. En la dirección *www.kalgan.net* se encuentra la página principal del producto donde además de una breve descripción del producto y su filosofía aparece una serie de enlaces en la parte superior, entre los que encontramos uno llamado «Download» que nos llevará a la zona de descarga. Una vez allí, debemos elegir la versión completa, que incluye los juegos clásicos: ajedrez, damas, mus, 4 en ruta, 7 y media y damas (los juegos *memory* y listón individual se descargan la primera vez que se intenta jugar a ellos).



Después de elegir la carpeta donde queremos descargar el ejecutable Kalgan5.exe, de aproximadamente 2 megas de tamaño, se produce la descarga cuya duración dependerá del tipo de conexión que se utilice.

Instalación

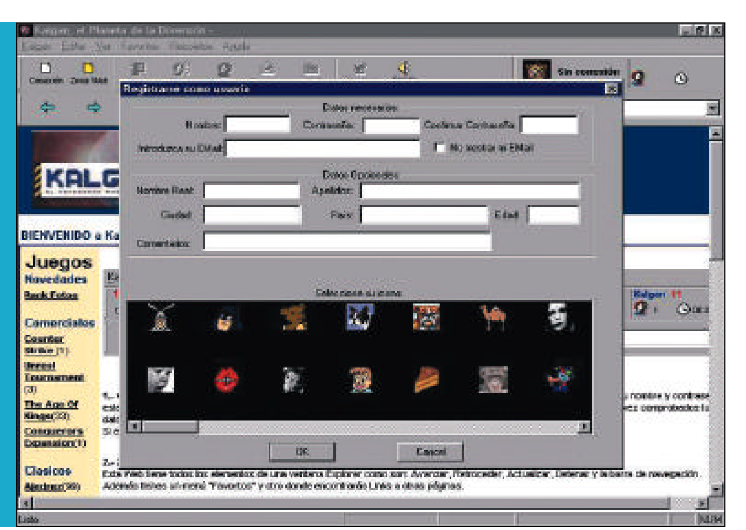


La instalación, como casi siempre, es muy sencilla. Basta con localizar el ejecutable y hacer doble clic sobre él. Empieza entonces el proceso de instalación asistido con las pantallas de presentación, elección de la carpeta destino (*C:\Archivos de Programa\Kalgan\ por defecto*), y transferencia de ficheros. También se crean los iconos de acceso directo, tanto en el grupo de programas del menú de Inicio como en el escritorio. Con esto la instalación termina y el programa está listo para ejecutarse desde el menú «Programa» de Windows.



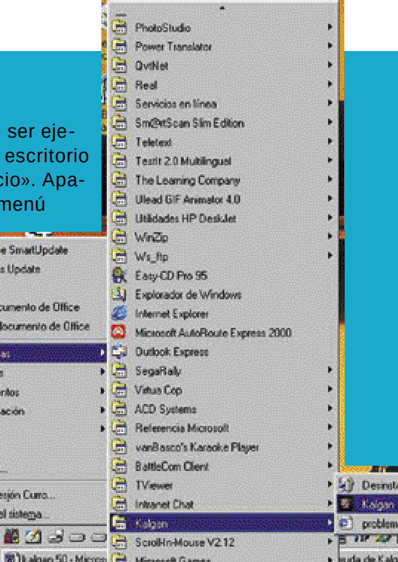
Alta de usuario

Antes de poder acceder a los servicios personales de Kalgan (todos excepto el navegador) es necesario existir como usuario registrado. Este proceso se debe entender como un servicio para los usuarios, pues con él nos aseguramos que nadie más accederá a Kalgan con nuestro *nick* (o nombre de usuario), lo que alteraría nuestras puntuaciones y podría despistar a nuestros conocidos. Registrarse como nuevo usuario es tan fácil como hacer clic sobre el botón «Nuevo Usuario» de la pantalla de conexión (la que sale directamente al ejecutar Kalgan, salvo que se deshabilite) y rellenar los datos correspondientes: nombre de usuario, contraseña, dirección de correo electrónico (con la opción de ocultarse para otros usuarios), nombre, apellidos, ciudad, país, edad, comentarios y un icono que acompañará al nombre de usuario durante la conexión. Existe la posibilidad de que el nombre de usuario que hayamos elegido esté reservado por otro usuario, lo que nos obligaría a elegir uno alternativo (una buena idea es añadir caracteres especiales).
Kalgan permite tener registrados a más de un usuario en un mismo ordenador, de manera que si lo utilizan varias personas, cada una pueda acceder con su nombre y propiedades.



Ejecución de Kalgan

Una vez se han registrado los usuarios el programa puede ser ejecutado, bien a través del acceso directo que se crea en el escritorio o bien a través del grupo «Programas» en el menú de «Inicio». Aparece entonces la pantalla de registro en primer plano y el menú principal de Kalgan de fondo. Si tan sólo se quiere utilizar el navegador no es preciso conectarse como usuario (de hecho puede ser incluso perjudicial debido a que ciertos servicios «robarán» ancho de banda), pero para jugar, chatear o buscar a tus amigos es imprescindible hacerlo. Existen dos posibilidades de conexión: conexión para juegos clásicos y conexión para juegos comerciales, cada una de ellas en un servidor diferente.



Menú principal

Al ejecutarse Kalgan como usuario registrado se lanzan el chat principal y el navegador en la dirección www.kalgan.net/homefacil.asp (donde se pueden encontrar interesantes noticias de cine, videojuegos, etcétera, además de información sobre el estado de los juegos disponibles). El menú principal consta de la barra de tareas, una ventana donde se muestra la página web actual, una barra de herramientas, otra de información, otra de navegación y otra barra de estados, estas cuatro últimas con la posibilidad de activarse o desactivarse desde la opción «ver» de la barra de tareas o con el menú contextual que se despliega al hacer clic con el botón derecho sobre cualquiera de ellas.



La barra de información nos indica el nombre de usuario con el que hemos realizado la conexión, su DKI (o número de registro) y la dirección IP del ordenador desde el que hemos hecho la conexión. Al lado, y perteneciente también a la barra de información se muestran los datos sobre la conexión, indicando el nombre del servidor al que estamos conectados, el número total de usuarios actualmente en ese servidor y el tiempo que llevamos de conexión.

Juegos comerciales

Los juegos comerciales tienen un tratamiento más delicado. Cuando se trata de acceder a ellos a través de la pantalla de juegos (habiéndose conectado al servidor de juegos comerciales) se realiza una descarga del lanzador correspondiente al juego en concreto. Después se localiza el lanzador, se instala (con doble clic sobre el ejecutable) y se vuelve a intentar acceder a la zona del juego, a la que en esta ocasión sí se accederá correctamente. Una vez en la zona del juego se crea una partida o se busca una en la que haya un hueco disponible y se espera a que el servidor sincronice a los jugadores. Entonces se lanza el juego automáticamente (obviamente el juego ha de estar instalado en nuestra máquina) y se crea una partida multijugador que, dependiendo del juego, será de una u otra manera. Los programas comerciales incluidos son *Age of Empires* (varias versiones), *Counter Strike*, *Unreal Tournament*, *Age of Kings* y *Conqueror Expansion*.

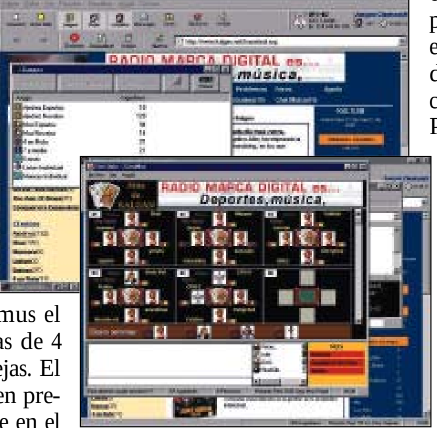
Puntuaciones

Kalgan ofrece la posibilidad de seguir las puntuaciones de los juegos. Con la ventana de juegos abierta se selecciona el juego en cuestión y se pulsa sobre el botón «Ver tu clasificación» si deseamos conocer el puesto que ocupamos o «Ver rankings» para observar la lista de los 100 mejores del juego seleccionado. En ambos casos aparece una tabla en la que cada fila corresponde a un usuario del que se indica la posición en el ranking, el icono y nombre de usuario, el número de partidas jugadas, ganadas y perdidas (también las que acabaron en tablas o se abandonaron, si procede) y el nivel.



Juegos clásicos

Los juegos clásicos actualmente disponibles en Kalgan son: ajedrez, damas, mus, 7 y media, 4 en ruta, listón individual y *memory*. El ajedrez y las damas son los típicos juegos de tablero por turnos y el 4 en ruta es el conocido juego de 4 en raya. Los tres son juegos para dos jugadores. La 7 y media es un juego de cartas individual o colectivo, y el mus el conocidísimo juego de cartas de 4 jugadores divididos en 2 parejas. El listón individual está basado en preguntas temáticas mientras que en el *memory* el objetivo es encontrar las parejas.



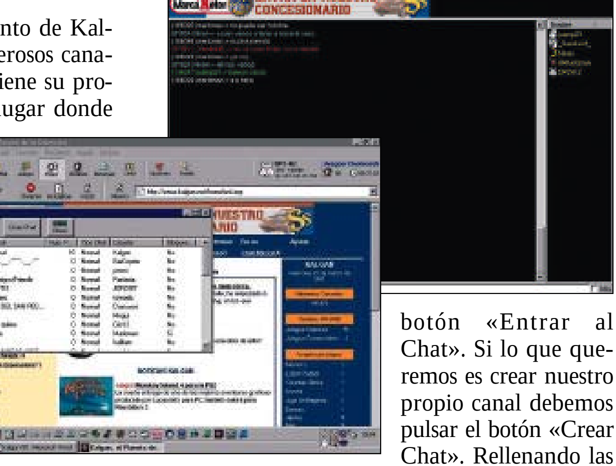
Aunque la mecánica de los juegos resulta muy variada, el acceso a los mismos es similar. Partiendo de que la conexión se ha realizado al servidor de juegos clásicos, al pulsar sobre el botón «juegos» aparece una nueva ventana con todas las opciones disponibles (tanto el mus como el ajedrez tienen una versión para novatos y otra para expertos para evitar mucha diferencia entre contrincantes en las partidas).

Para entrar en una zona de un juego, siempre desde la ventana de juegos, hay que seleccionar el juego al que se quiere entrar y pulsar en el botón «Entrar al Juego». Una vez allí aparecerá siempre (salvo que desactivemos la opción) una pantalla con las instrucciones del juego. Después se elige una mesa y se empieza a jugar (en el caso de los juegos de dos jugadores hay que entrar en una mesa en la que alguien espere a un oponente o bien entrar en una vacía y esperar a alguien).

Chats

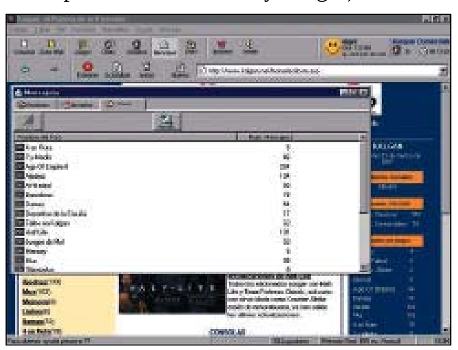
A lo largo de todo el funcionamiento de Kalgan se encuentran repartidos numerosos canales de chat. Cada zona de juegos tiene su propio chat independiente, que es el lugar donde los usuarios buscan oponentes para sus partidas, e incluso, cuando nos encontramos en una mesa, se pone a disposición de los componentes de la partida un chat para que podamos charlar en privado mientras juegamos. Pero el chat por excelencia de Kalgan, el punto de encuentro, es el chat general, al que entramos directamente al iniciar el programa, aunque lo que quizá sea más interesante es la posibilidad de crear nuestro propio chat o entrar al de algún amigo.

Lo primero es lanzar la ventana de chat (en la barra de herramientas del menú principal), donde aparecerán todos los canales disponibles (entre ellos el general). Una vez allí se puede elegir el canal al que se quiere acceder y pulsar el botón «Entrar al Chat». Si lo que queremos es crear nuestro propio canal debemos pulsar el botón «Crear Chat». Rellenando las correspondientes opciones (nombre, tipo, opción de permanecer hasta un día sin actividad o desaparecer al quedarse vacío y un icono) el canal será creado. La diferencia principal entre un chat creado por nosotros y uno ajeno es que en el nuestro disponemos de una serie de «poderes» (bloquear la entrada al chat o expulsar a los usuarios molestos) que no tenemos en los ajenos.

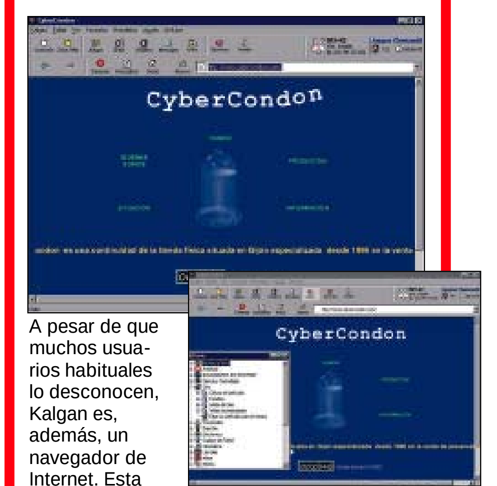


Mensajes y foros

En ocasiones, queremos dejar un mensaje a un usuario que no está conectado en ese momento. Para estas ocasiones lo mejor es utilizar los mensajes que Kalgan nos ofrece y a los que se accede desde el botón «Mensajes» de la barra de herramientas. Aparece entonces la ventana de mensajería donde se pueden leer los correos recibidos y los enviados (seleccionando la lengüeta correspondiente). Desde ahí se pueden crear nuevos mensajes para enviar a otros usuarios (esta función resulta más cómoda desde las pantallas de usuarios y amigos).



Navegador

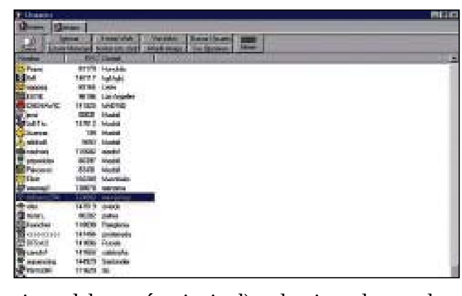


A pesar de que muchos usuarios habituales lo desconocen, Kalgan es, además, un navegador de Internet. Esta función permite navegar mientras se utilizan el resto de utilidades Kalgan, aunque es la única que puede ejecutarse sin realizar una conexión al servidor. Recuerda bastante a Microsoft Internet Explorer, pero con muchas menos utilidades y menor capacidad de configuración. Cuando se accede a un vínculo que se abre en una nueva ventana esta se lanza desde el navegador predeterminado (del mismo modo que los enlaces de Word, por ejemplo) y no desde el navegador de Kalgan. Dispone de una barra de navegación donde podemos introducir la dirección de la página Web a visitar, junto con las funciones típicas de avanzar, retroceder, detener y actualizar (como en cualquier otro explorador).

Usuarios y amigos

Un trato especial merecen las funciones referentes a los usuarios, porque en Kalgan no todo es jugar. Existe la posibilidad de crearse un grupo de amigos para saber en todo momento si están o no conectados, enviarles mensajes privados allá donde se encuentren (siempre que estén conectados al servidor de Kalgan), dejarles mensajes almacenados en su buzón (si es que no están conectados en ese momento), invitarles a un chat, etc.

Existen varias maneras de añadir a un usuario a nuestro grupo de amigos. Una es a partir de los chats con un clic del botón derecho sobre el usuario en cuestión y, en el menú contextual desplegado, hacer clic con el botón izquierdo sobre la opción «Añadir Amigos». Otra manera sería buscar a la persona en la pantalla de usuarios (que se despliega al pulsar sobre el botón «Usuarios» del menú principal), seleccionarla y pulsar sobre el botón «Añadir Amigo» en la barra de herramientas de la pantalla de usuarios.



Para ver el grupo de amigos se pulsa sobre la lengüeta «Amigos» de la pantalla de usuarios. Las funciones son esencialmente las mismas tanto para usuarios como para amigos, salvo que existe la posibilidad de que Kalgan nos avise cuando alguno de nuestros amigos se conecta.

Configuración

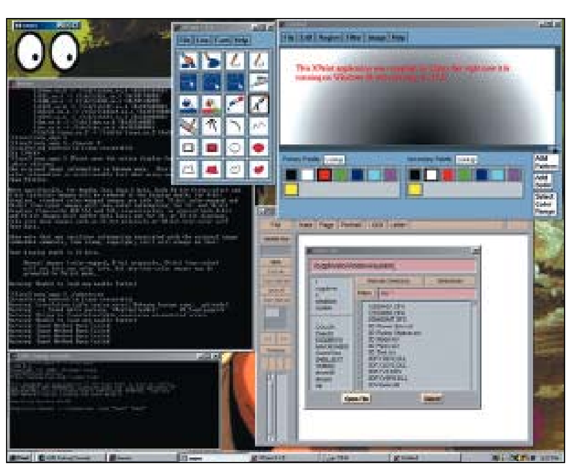


No es extraño que en un momento determinado un usuario quiera modificar su configuración. Kalgan contempla esta posibilidad ofreciendo a sus usuarios variar algunas opciones desde la pantalla principal. En la barra de herramientas se encuentra el botón «Opciones». Pulsándolo aparece una ventana con todas las opciones configurables divididas en dos grupos: «opciones de chat» (tales como los colores del fondo y el texto, el tipo de letra, la información que queremos recibir junto con los mensajes y activar o desactivar mensajes referentes a la salida de usuarios del chat) y «opciones de Kalgan» (posibilidad de aceptar o no los mensajes, mensajes con Web o chats privados y cambiar el icono o la contraseña). Otra opción de configuración es la del sonido, que se activa o desactiva en el botón correspondiente de la barra de herramientas.

FØlix Alberto JimØnez

Line, un emulador bajo Windows

Linux posee aplicaciones para emular distintas plataformas y ejecutar sus aplicaciones (Windows, Mac, Unix). Uno de los títulos más conocidos es Wine, para ejecutar aplicaciones originales de Windows bajo Linux. Sin embargo, apenas existen programas que emulen el funcionamiento de Linux para su uso en otras plataformas. Line es una utilidad para Windows que permite ejecutar aplicaciones Linux bajo los sistemas operativos de Microsoft, emulando el entorno original. Por el momento, aún se encuentra en una versión bastante preliminar, pero ya hay muchas aplicaciones que se ejecutan de forma limpia funcionando bajo este emulador. Esto nos brinda la oportunidad de utilizar todas esas aplicaciones GNU/Linux que nos parecen tan útiles, al tiempo que trabajamos con aplicaciones Windows, que por otra parte siguen ofreciendo algunos problemas para correr adecuadamente bajo Wine.



▲ *Wine permite ejecutar aplicaciones originales de Windows bajo Linux.*

La nueva distribución Midori Linux

Transmeta, la compañía que produce los procesadores Crusoe y en la que trabaja Linus Torvalds, ha lanzado su versión de Linux para dispositivos móviles, en la que lleva trabajando más de un año.
El objetivo es proveer un sistema para los dispositivos móviles que utilicen los procesadores **CRUSOE**, caracterizados por su bajo consumo.
http://midori.transmeta.com/

Vocabulario

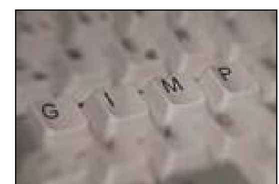
CRUSOE: Procesador de reciente aparición fabricado por la empresa Transmeta, en la que trabaja Linus Torvalds, y cuyas principales ventajas son un consumo de energía muy reducido y compatibilidad.

GNU: Es un proyecto lanzado en 1984 con el objetivo de proporcionar un sistema parecido a Linux pero completamente basado en software gratuito y de código abierto.

MICROKERNEL: Tipo de núcleo de sistema operativo, que en oposición a los tradicionales de tipo monolítico, son mucho más pequeños, realizando funcionalidades propias del núcleo como si fueran programas de usuario.

Para los diseñadores gráficos

Si te gusta el diseño gráfico, estás de enhorabuena. GIMP (Programa de Manipulación de Imágenes GNU) está consiguiendo cada vez más adeptos y su popularidad hace que programadores aficionados de todo el mundo creen nuevos filtros gráficos y extensiones para este programa de fotografía digital, cuyos orígenes le unen a Linux. Se ha creado un nuevo grupo de usuarios, el GUG (Gimp User Group) cuyo objetivo es servir de lugar de encuentro para principiantes y apasionados de este programa, ofreciendo una colección de tutoriales sobre manejo avanzado del programa, librerías de texturas para usar libremente en tus gráficos, foros y listas de correo, entre otros servicios.



W32.Winux, un virus multiplataforma



Command Central ha reportado la existencia de un nuevo virus, no especialmente dañino, cuya principal característica es que es capaz de infectar archivos de Windows y de Linux. Se trata de una prueba de concepto, que podría llevar al desarrollo de nuevos virus para ambas plataformas mas potentes. W32.Winux es un virus que no se queda residente en la memoria y se extiende en plataformas Windows y GNU/Linux.
www.centralcommand.com

El software gratuito de Debian

Debian GNU/Linux es el exponente más claro de lo que la Fundación de Software Libre (FSF) entiende por un sistema operativo compuesto por software gratuito. Hasta ahora, esta distribución no ha incluido el sistema de escritorio KDE, argumentando su rechazo en el tipo de licencia de las librerías Qt, que constituyen los cimientos de este popular entorno. TrollTech, compañía que desarrolla Qt, realizó algunos cambios en su modelo de licencia, de forma que se considerara un programa libre. Debian siguió sin aceptar incluir KDE en su distribución argumentando que seguía sin ser compatible con la licencia pública general de **GNU** (GNU GPL). Trolltech ha vuelto a dar su brazo a torcer, y ha prometido lanzar la siguiente versión de Qt bajo la GPL. Aun así, los motivos de Debian para no incluir KDE siguen siendo ambiguos.
www.kde.org

Código abierto

Los usuarios veteranos habrán oído hablar alguna vez de Freedows. El proyecto, liderado por un joven Reece Sellin, que entonces no alcanzaba la mayoría de edad, prometía un sistema operativo increíble, capaz de ejecutar de igual forma aplicaciones de Windows, Unix, Linux y MacOS, entre otros. Todo esto se debía a un diseño muy modular basado en el concepto de MICROKERNEL, una arquitectura que aún hoy se considera fundamentalmente en ámbitos puramente de investigación. Freedows surgió cuando Linux comenzaba a sonar con fuerza en medios especializados y genéricos. Por supuesto, sería de código abierto, que para eso estaba de moda.
Han transcurrido cuatro años y aquel revolucionario proyecto continúa sin tener siquiera una sitio web en condiciones, sin especificación de requisitos, ni información adicional alguna a la publicada en los medios. Freedows pretendía alcanzar algo así como el Santo Grial de la informática, ejecutar indistintamente aplicaciones para todas las plataformas. En cierta medida Java ha conseguido una excelente posición en este sentido, a costa de un poco menos de rendimiento en la ejecución de aplicaciones. GNU/Linux, por otra parte, ha alcanzado el final del arco iris de forma bastante exitosa. Gracias a que se ha construido sobre una buena base estructurada y siguiendo una buena metodología, las aplicaciones escritas para Linux pueden ser portadas sin ningún problema a cualquier plataforma hardware, desde estaciones de trabajo a PDAs. Seamos o no simpatizantes de Linux, Torvalds y la comunidad de programadores han conseguido un gol con la portabilidad, quizás el del siglo.

Felipe Corsino

Reproducir MP3 en Linux

Obtén y compila el código fuente para instalarte este buen reproductor.

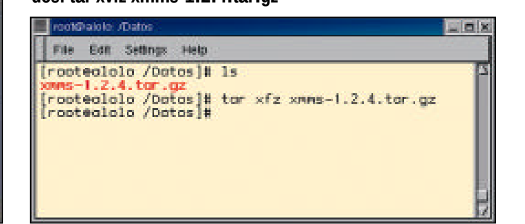
Quizás no hayas tenido tiempo de probar las capacidades multimedia de GNU/Linux. Aunque más limitadas y menos intuitivas que las que se encuentran en Windows, podemos reproducir archivos multimedia de la práctica totalidad de formatos existentes en la actualidad. En esta ocasión vamos a proceder a la instalación de uno de los programas más versátiles para la reproducción de ficheros MP3, X MultiMedia System (XMMS), anteriormente conocido como X11Amp. Aunque existen paquetes binarios listos para funcionar disponibles en la web, es posible que XMMS no funcione correctamente a la primera en nuestro sistema.

PASO 1

Descárgate el paquete de código fuente de la página de XMMS *http://www.xmms.org/download.html*.

PASO 2

El fichero obtenido (xmms-1.2.4.tar.gz) contiene el código fuente del programa, y como se puede adivinar por su extensión, está empaquetado con Tar y comprimido con GZip. Para descomprimir sus contenidos, ejecutamos lo siguiente desde la línea de comandos: tar xvfz xmms-1.2.4.tar.gz



PASO 3

Entramos en el directorio que se ha creado y configuramos la instalación para nuestro sistema, compilamos e instalamos.

cd xmms-1.2.4
./configure
make
make install

```
[root@alolo /Datos]# cd xmms-1.2.4
[root@alolo xmms-1.2.4]# ./configure
[root@alolo xmms-1.2.4]# make
[root@alolo xmms-1.2.4]# make install
[root@alolo xmms-1.2.4]# █
```

PASO 4

Si todo ha ido bien, ya tenemos instalado XMMS en nuestro sistema. Desde una ventana de X Window, ejecutamos el programa (xmms &)

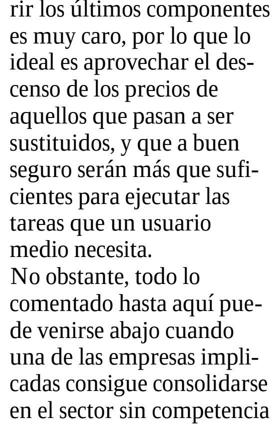
Ahora ya sólo tenemos que crear nuestra lista de canciones y ajustar el volumen, al igual que en otros programas de audio similares. XMMS dispone también de complementos o plugins de visualización.



El dilema

Todos los aficionados a la informática somos conscientes de la increíble rapidez con que ésta avanza. Si nos detenemos un instante a pensar sobre ello, podemos darnos cuenta de que este hecho supone la aparición de una curiosa paradoja. Por un lado, la continua renovación del material informático, tanto del software como del hardware, supone un importante descenso en los precios de aquellos productos que lleven unos meses en el mercado y que van siendo sustituidos progresivamente por otros más modernos y potentes. Pero por otro lado aparece el problema de mantener nuestro equipo actualizado, y es que este desorbitado desarrollo tecnológico aturde a cualquiera. La tecnología que ayer era puntera hoy está desfasada, y la de hoy perecerá mañana. ¿Qué podemos hacer los consumidores? Lo cierto es que muy poco. Y el principal problema es que la mayor parte de las veces la última versión de la aplicación que necesitamos o el juego del que tan bien nos han hablado requiere una actualización de nuestro equipo, lo que nos impide de mantenernos al margen de este afán consumista, eso sí, siempre y cuando queramos seguir disfrutando de los beneficios y de los muchos ratos de ocio que nuestro ordenador nos proporciona (aunque también produce algún que otro quebradero de cabeza). Lo que está claro es que adquirir los últimos componentes es muy caro, por lo que lo ideal es aprovechar el descenso de los precios de aquellos que pasan a ser sustituidos, y que a buen seguro serán más que suficientes para ejecutar las tareas que un usuario medio necesita.

No obstante, todo lo comentado hasta aquí puede venirse abajo cuando una de las empresas implicadas consigue consolidarse en el sector sin competencia efectiva. Y es que todos conocemos muchos ejemplos que ratifican lo dicho. El caso más reciente es el de nVidia, fabricante de procesadores gráficos que con la absorción de 3dfx elimina a uno de sus principales competidores. Únicamente hay que observar el precio de las tarjetas gráficas que integran sus *chips* para darse cuenta de su abusiva posición en el mercado. Por fortuna, aún sobrevive Ati, que con su Radeon promete ponerle las cosas algo más complicadas a nVidia. Pero lo mejor acaba de empezar. Y es que la asociación de Hercules (división de la todopoderosa Guillemot) y ST Microelectronics ha dado como fruto un nuevo procesador gráfico de alto rendimiento y bajo precio que puede acabar con la supremacía de las GeForce 2 de nVidia en sus diferentes variantes. Y, por supuesto, quienes más se benefician de esta situación somos los usuarios. ¡Qué haríamos nosotros sin esta dura competencia!





Contacta con nosotros

Nuestra sección de Línea Directa tiene como objetivo asesorar al lector para que optimice su máquina y pueda utilizarla con eficacia. Si tienes algún problema con tu ordenador, con los programas de software, los periféricos o cualquier herramienta informática, no dudes en ponerte en contacto con nosotros para que intentemos darte una solución. Es muy importante que especifiques la configuración de tu equipo para que podamos abordar el problema de la forma más certera. Puedes mandarnos tu carta a través de nuestra web **WWW.COMPUTERIDEA.NET**, o bien a nuestras direcciones postal y electrónica:

Computer Idea
«Línea Directa»
C/San Sotero, 8, 4ª planta
28037 Madrid
Fax: 913 273 704
linea.directa@bpe.es

Tarjeta gráfica rebelde

Recientemente he comprado una tarjeta grAfica Leadtek Winfast GeForce 2 GTS equipada con 64 Mbytes de memoria de tipo DDR. Una vez instalada en mi equipo descarguØ de Internet la versi n gratuita del test 3DMark2000 para comprobar el rendimiento de mi nueva adquisici n. CuAl es mi sorpresa cuando compruebo que el rendimiento es de tan s lo 2.976 puntos, por debajo de una tarjeta equipada con el chip GeForce 2 MX. ¿C mo es posible? ¿QuØ puedo hacer para solucionarlo? Por si os puede ayudar, utilizo como sistema operativo Windows Millennium, mi versi n de las DirectX es la 8 y mi procesador es un AMD Athlon a 1,1 GHz. Muchas gracias por vuestra ayuda.

● *Ángel T. R. Martínez (Madrid)*
aremar@teleline.es



En principio, no debes preocuparte, ya que no tiene por qué deberse a ningún tipo de defecto en la tarjeta. Con mucha frecuencia sucede que este tipo de productos vienen equipados de fábrica con una de las primeras versiones de los controladores para Windows. Los ensambladores utilizan como referencia el modelo de controladores propuesto por nVidia y en sus primeras versiones éstos no estaban muy optimizados, por lo que no consiguen obtener el máximo rendimiento del procesador gráfico o GPU. Otro motivo de gran peso es la versión de la BIOS de tu tarjeta gráfica. Si ésta es muy antigua sucede lo mismo que con los controladores. Y, posiblemente, el tercer responsable del bajo rendimiento de tu GeForce 2 son los controladores DirectX. Como citas en tu

La compra ideal



Una de las decisiones que más quebraderos de cabeza produce a los usuarios a la hora de enfrentarse a la compra de un ordenador es la elección de la velocidad del microprocesador. Normalmente a la hora de escoger otros componentes como la tarjeta gráfica, la tarjeta de sonido, o incluso la familia de «micros» (Intel o AMD), la decisión parece mucho más clara. Teniendo en cuenta las grandes fluctuaciones de precio que padecen los componentes informáticos, en la actualidad uno de los procesadores con mejor relación precio/prestaciones es el AMD Athlon 850 MHz. Y es que por unas 20.000 pesetas (sin IVA) podemos disfrutar de un procesador que no sólo nos proporcionará un elevado rendimiento, sino que también garantizará un período de vida duradero a nuestro equipo.

e-mail, utilizas la versión 8 y, con total certeza, los controladores que has instalado no están optimizados para esta versión de las DirectX; de hecho seguro que incluso son anteriores a ésta.
La solución es sencilla. En primer lugar debes conectarte a la web de Leadtek (*www.leadtek.com.tw*) y descargar la última versión de la BIOS de tu tarjeta gráfica y de los controladores para Windows Millennium. Una vez hecho esto, debes actualizar primero la BIOS siguiendo las instrucciones que te indica el fabricante en su página web y posteriormente los controladores de tu sistema operativo. Y, para finalizar, si no tienes ningún juego que precise las DirectX 8, te recomendaría que instalases de nuevo la versión 7, ya que es probable que los *drivers* que has descargado anteriormente estén optimizados para esta última versión y no para la más reciente.
Con todo lo comentado, tu tarjeta debería generar un aumento sustancial de rendimiento. De hecho, puedo adelantarte que con tu equipo el índice que deberías obtener en el 3DMark2000 oscilaría entre los 6.800 y los 7.000 puntos.

Dudas con la memoria

Tengo un PC equipado con un microprocesador AMD Athlon 850 MHz, placa base AOpen AK73-1394, disco duro Fujitsu de 40 Gbytes ATA-100, lector de DVDs de Pioneer, tarjeta grÆfica Hercules GeForce 2 MX y tarjeta de sonido Guillemot Maxi Sound Muse. Hace unos d as comprØ un m dulo de memoria de 256 Mbytes de tipo PC 133 para sustituir a mi antiguo m dulo DIMM de 64 Mbytes y tipo PC 100. El problema es que, una vez instalado en mi equipo el nuevo m dulo, al arrancar el ordenador veo c mo en la pantalla de informaci n que aparece antes de cargar el sistema operativo pone que mi nuevo m dulo de memoria es de tipo PC 100. ¿Me han engaæado en la tienda donde lo he comprado? ¿Puede ser que mi placa base estÆ daæada y no permite que la memoria trabaje a 133 MHz? Gracias por vuestro tiempo.

● *Alberto Hernández Crespo (Barcelona)*

En primer lugar debo decirte que con total seguridad el vendedor no te ha engañado y la memoria que tienes cumple totalmente con las especificaciones PC 133. Por otra parte, tu placa base no tiene por qué estar dañada. Lo que sucede es que tu anterior módulo de memoria trabajaba a una velocidad de 100 MHz, por lo que el ensamblador de tu máquina configuró tu placa base para que suministrase esta frecuencia de reloj a la memoria. Por lo tanto, tu placa sigue suministrando esa misma frecuencia a tu nuevo módulo, independientemente de que éste sea capaz de trabajar a 133 MHz con total estabilidad.
Lo que debes hacer para solucionarlo es sencillo. Únicamente debes acceder a la BIOS de tu placa base y modificar el parámetro en el que se especifica la frecuencia de reloj de la memoria. Para ello, debes pulsar la tecla *Supr* durante el arranque de tu PC y mientras se realiza el chequeo de la memoria. Esto te permitirá acceder a la BIOS, con lo que podrás realizar el cambio que necesitas. Debes tener precaución para no cambiar ningún otro parámetro de ésta, sobre todo si no eres un experto en la materia.
Normalmente, el valor que buscamos pertenece al menú *Chipset* del «Sistema Básico de Entradas y Salidas» (BIOS). El nombre de este parámetro varía en función de la marca de la placa base y de la versión de la BIOS, pero suele ser «DRAM Clock» o algo similar. La forma de representar el valor que debemos darle también varía de unas a otras. En este caso tenemos varias posibilidades equivalentes: *PCI x 4*, *33 + FSB* o directamente *133 MHz*.
La primera opción indica que para calcular la frecuencia de reloj de la memoria se multiplacará por cuatro la frecuencia de los buses PCI (33 MHz x 4 = 132 MHz). La segunda implica que en vez de esto se sumarán 33 MHz a la frecuencia del bus externo de tu procesador (100 MHz + 33 MHz = 133 MHz). Y la última indica directamente la señal de reloj que se suministrará a la memoria. Probablemente tu placa utilizará alguna de estas representaciones, por lo que debes escoger la que



▲ ***En la parte posterior de las unidades IDE encontraremos los jumpers de configuración.***

corresponda.
Observarás que hay otros posibles valores de frecuencia que podrás asignar a tu memoria. Éstos pueden ser inferiores (como los 100 MHz a los que está trabajando en la actualidad) o superiores a los 133 MHz. En este último caso estarías forzando a tu módulo a trabajar a una velocidad de reloj superior a aquélla para la que fue fabricado, técnica que implica algunos riesgos y que se conoce como *overclocking*.

Utilización adecuada de los buses

El motivo de mi consulta se debe a que hace unos d as he comprado una regrabadora de CDs, concretamente el modelo CRW2100 de Yamaha. El problema es que, tras instalarla en mi PC, no consigo que Windows la detecte, por lo que no puedo utilizarla ni siquiera como unidad lectora. En la pantalla que aparece cuando enciendo el ordenador tampoco sale; sin embargo, mi antigua unidad lectora de CDs sigue funcionando perfectamente. ¿QuØ puede suceder?

● *Óscar Gómez (Sevilla)*
oscargr@navegalia.com

Teniendo en cuenta todos los datos que nos facilitas, parece que es un problema

Redes domésticas

Mi consulta es la siguiente: tengo dos equipos, uno antiguo basado en un procesador Intel Pentium 233 MMX y otro moderno dotado de un microprocesador Intel Pentium III 800 MHz. Quiero conectarlos en red a travØs de un hub, pero el problema es que en el equipo antiguo dispongo œnicamente de un z calo de tipo ISA libre. ¿Hay algœn problema para que se establezca la comunicaci n entre un equipo con tarjeta de red de tipo ISA y otro con tarjeta de red PCI?
Muy agradecido por su ayuda.

● *José Román Santiago (Burgos)*

No tienes por qué preocuparte, ya que no hay ningún problema, pero sí que existe una serie de limitaciones que debes conocer. Los zócalos de tipo ISA tienen 16 bits; sin embargo, los PCI de los PCs domésticos tienen 32 bits (algunas placas base orientadas a su integración en servidores disponen de zócalos PCI de 64 bits). Esto implica que mientras uno es capaz de «colocar» en su bus simultáneamente 16 bits, el otro pone justo el doble. Esto, como es lógico, y junto a otros factores como la frecuencia de los buses o el protocolo utilizado, afecta determinantemente a la velocidad con que cada una de las tarjetas es capaz de realizar la comunicación. Por ello, deberás asegurarte de que el concentrador que vas a utilizar sea de tipo 10/100, de modo que no tengas problemas para utilizarlo con ambas tarjetas. Este tipo de concentradores son más caros que los que únicamente trabajan a una de estas dos velocidades de transferencia. Eso sí, debes saber que el *hub* ajustará automáticamente la velocidad de la conexión a la de la tarjeta de red más lenta, que en este caso es de 10

de configuración de tu nuevo periférico. Normalmente, cuando adquirimos un periférico con interfaz de conexión IDE éste está configurado en modo «maestro». Como sabrás, habitualmente una placa base tiene dos puertos IDE en los que podemos conectar nuestros discos duros y nuestras unidades lectoras de CDs o regrabadoras. En cada uno de estos puertos podemos instalar dos unidades, pero debemos tener en cuenta que éstas comparten el mismo bus de datos. Cuando utilizamos ambas a la vez es necesario que se pongan de acuerdo para que al acceso al canal o al bus no se realice de forma simultánea, ya que se mezclaría la información que se está transmitiendo. Para solucionar este problema lo que se hace es configurar una unidad como «jefe» y la otra como «empleado». En terminología informática a la primera se la conoce como «maestro», y es la encargada de gestionar el acceso al bus y decidir quién lo utiliza en cada instante. A la segunda se la llama «esclavo» y utiliza el bus cuando el «maestro» le da permiso. En principio la asignación de una u otra función a cada unidad no tiene demasiada importancia. Quizás un posible criterio podría ser configurar como unidad maestra del bus aquélla que vamos a utilizar con más frecuencia. Una vez aclarado todo esto, lo que debes hacer es asegurarte de configurar las dos unidades que comparten el mismo bus en tu equipo correctamente. Para ello no tienes más que modificar la posición de un pequeño *jumper* que localizarás fácilmente en la parte posterior de cada una de ellas. Una vez realizada esta tarea, la BIOS de tu equipo detectará la nueva unidad y, en consecuencia, podrás utilizarla desde Windows sin problemas.

Jubilación de un monitor veterano

Os agradecer a que me prestaseis vuestra ayuda para resolver un problema que tengo con mi monitor. Hace poco he comprado un PC equipado con una tarjeta gráfica del fabricante Hercules dotada con el procesador gráfico GeForce 2 MX. El monitor que utilizo con este equipo es un Philips antiguo de 14 pulgadas. Mi problema se debe a que la imagen no permanece estable, ya que vibra ligeramente y al cabo de unos minutos de trabajo con el PC me veo obligado a desistir con la vista totalmente cansada. Aunque intuyo que el problema radica en el monitor, me gustar a conocer vuestra opinión.

● *Eduardo Fernández*

efernandez@eresmas.com

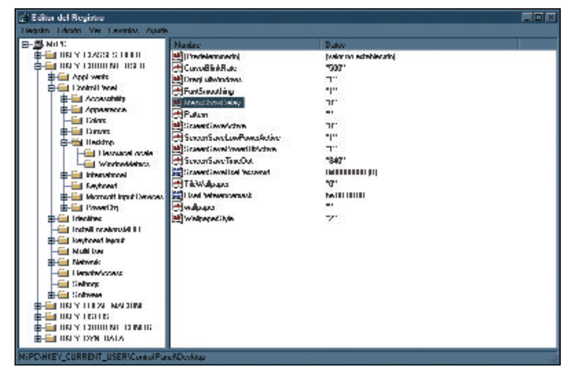
Mucho me temo que el problema radica, como bien dices y con casi total seguridad, en tu veterano monitor. La razón puede deberse a que el tubo de éste se ha deteriorado con el uso habitual. Si a esto le añadimos el hecho de que ahora trabaja con una tarjeta gráfica moderna capaz de suministrarle elevadas frecuencias de refresco, es comprensible que la imagen no se muestre de forma estable. Para aprovechar al máximo la capacidad de una buena tarjeta gráfica se precisa un buen monitor, y viceversa. De nada sirve tener una buena tarjeta en un monitor incapaz de soportar las elevadas frecuencias de refresco y resoluciones que ésta es capaz de generar.
Además, debes tener mucha precaución, ya que un monitor en mal estado puede dañar irreparablemente tu vista. De hecho, en mi opinión, el componente más importante del ordenador, y por lo tanto aquel en el que más dinero debemos invertir, es el monitor, ya que es la interfaz constante entre el usuario y la máquina. Cada peseta gastada en un buen monitor merece la pena si

Puesta a punto de equipos basados en Windows

Son muchos los usuarios de Windows que con el tiempo comprueban cómo su sistema operativo se va degradando, con la importante reducción de rendimiento que esto ocasiona. A continuación vamos a daros unos consejos que os permitirán mejorar el rendimiento de vuestro equipo y mantenerlo saneado y en perfecto estado, de forma que vuestra relación con la informática sea mucho más cómoda y placentera.

TRUCO 1

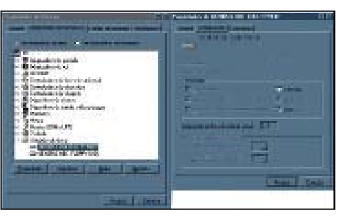
El primer truco nos va a permitir acelerar sustancialmente la velocidad con la que se despliegan los menús de nuestro sistema operativo, con lo que la habitual navegación a través de Windows será mucho más rápida. Para lograr este efecto tenemos modificar una clave



del Registro de Windows. Para acceder a éste debemos dirigirnos al comando *Inicio/Ejecutar...* y teclear «regedit» en la ventana que aparecerá en pantalla. Esta sencilla pero efectiva aplicación nos permitirá modificar el contenido del Registro de Windows. Una vez que el editor del Registro se haya iniciado, debemos ir haciendo clic en cada una de las siguientes carpetas desplegables: *HKEY_CURRENT_USER/Control Panel/Desktop*. Es necesario asegurarse de que la carpeta cuyo nombre se encuentra remarcado en azul para indicar que es la carpeta activa es «Desktop». A continuación, situando el ratón en una zona en blanco de la parte derecha de la ventana del editor, pulsaremos el botón derecho de éste para acceder al menú contextual de la herramienta. Una vez hecho esto, seleccionamos la opción *Nuevo/Valor de la cadena*. El nombre que le debemos dar es *MenuShowDelay*, que como vemos nos va a permitir especificar el retardo con el que se despliegan las opciones de los menús. Ahora, si pulsamos el botón derecho del ratón sobre la clave que acabamos de crear y seleccionamos la opción *Modificar*, podremos asignarle el valor 0, con lo que lograremos que el retardo sea mínimo. Ya sólo queda cerrar el editor del Registro y reiniciar nuestra máquina para empezar a disfrutar de una rápida navegación por los menús.

TRUCO 2

Nuestra siguiente tarea se basa en corregir un *bug* o error de Windows que impide aprovechar al máximo la velo-



cidad de los discos duros modernos con soporte Ultra DMA. El problema en cuestión se debe a que el sistema operativo no utiliza esta característica de nuestro disco duro a no ser que se lo indiquemos expresamente. Antes de realizar esta tarea es necesario asegurarse de que el disco en cuestión soporta esta tecnología (la mayor parte de los discos duros modernos lo hacen), importante información que podemos encontrar en la factura de compra o en el manual del equipo. Una vez que nos hemos asegurado de esto, tan sólo debemos marcar la

esto redunda en mantener la salud de nuestra vista. Para lograr esto lo más importante es trabajar con frecuencias de refresco elevadas, que no deben ser inferiores a los 75 u 80 hertzios en ningún caso para mantener una imagen plenamente estable. Una frecuencia de refresco de 80 Hz significa que la imagen se dibuja en la pantalla 80 veces por segundo, lo que consigue que nuestros ojos no aprecien ningún tipo de parpadeo, con lo que nuestro trabajo diario será mucho más relajado y agradable.

Por fortuna, en la actualidad hay muchos fabricantes que ponen a nuestra disposición fantásticos monitores de 17 pulgadas con pantalla plana por menos de cincuenta mil pesetas. Con uno de éstos aparatos podrás no sólo sacarle el máximo partido a tu flamante y nuevo PC, sino que cuidarás la salud de tu vista. Así que ya sabes, ha llegado la hora de jubilar a

Peligroso overclocking

He le do en numerosas pÆginas web informaci n acerca de las bondades del overclocking, lo que me ha animado a probar esta curiosa t¯cnica en mi equipo. Parece ser que habitualmente se utiliza para conseguir que los «micros» y los procesadores grÆficos generen un rendimiento mÆs alto. Pero el hecho es que antes de hacerlo me gustar a que me aconsejaseis sobre si esto puede perjudicar a mi equipo.

Muchas gracias por adelantado.

● *Juan Luis Pérez (Madrid)*

Cada vez son más los aficionados que recurren a este tipo de técnicas para mejorar el rendimiento de sus equipos. Sin embargo, hay una serie de factores de vital importancia que debes conocer antes de realizarlo. El *overclocking* simplemente consiste en someter a un componente electrónico, como puede ser un procesador o un módulo de memoria, a una frecuencia de reloj superior a aquélla para la que fue fabricado. Los fabricantes garantizan el correcto funcionamiento de estos componentes siempre y cuando funcionen a la frecuencia que éstos determinan, perdiendo la garantía en caso de que se les someta a frecuencias superiores y se estropeen. Para realizar esta tarea con garantías de éxito es imprescindible instalar un sistema de refrigeración capaz de mantener a dichos componentes electrónicos por debajo de la temperatura umbral. Cuanto mayor sea la frecuencia de reloj mayor temperatura alcanzarán, por lo que es necesario ingeniárselas para disipar todo el calor preferentemente hacia el exterior de la caja de nuestro equipo.

Otro factor que tener en cuenta es la estabilidad, ya que muchas veces estas técnicas de forzado producen cuelgues en los equipos trascurrido un período de uso del ordenador.

Pero no todo es negativo. Si consigues ingeniártelas para refrigerar bien tu equipo y que se comporte de forma estable, podrás obtener un rendimiento mucho mejor por un coste reducido. En cualquier caso debes ser tu quien, siendo consciente de los riesgos, tome la decisión de embarcarse o no en esta práctica.

◀ ***La práctica del overclocking nos permitirá exprimir al máximo nuestros «micros».***

casilla de verificación etiquetada como DMA que encontraremos en la siguiente ruta: *Inicio/Configuración/Panel de control/Sistema/Administrador de dispositivos*. Dentro del Administrador de dispositivos debemos localizar el disco duro, fácilmente accesible en el grupo desplegable *Unidades de disco*. Y, por fin, en la pestaña *Configuración* de éste encontraremos la casilla anteriormente mencionada. El incremento de rendimiento que obtendremos tras reiniciar la máquina será, sin duda, sustancial.

TRUCO 3

El consejo que os vamos a dar ahora es una tarea que conviene realizar periódicamente, dependiendo de la frecuencia de uso de nuestro ordenador. Con ello lograremos liberar un importante espacio de nuestro disco duro que frecuentemente está ocupado por ficheros temporales



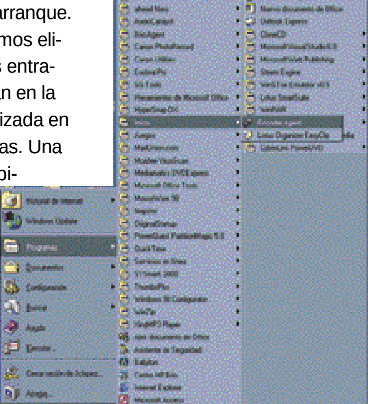
y por los archivos que hemos enviado a la papelera de reciclaje. La útil herramienta que nos permite hacer esto la encontraremos en la ruta *Inicio/Programas/Accesorios/Herramientas del sistema/Liberador de espacio en disco*.

TRUCO 4

El siguiente paso, al igual que el anterior, debemos realizarlo periódicamente, aunque es conveniente aprovechar espacios de tiempo en los que no necesitemos utilizar el ordenador, dado que el tiempo invertido en ello es considerable. Este proceso se conoce como desfragmentación del disco duro y consigue situar los sectores o «pedazos» del disco ocupados por información de forma contigua, ahorrando un considerable tiempo que de otro modo nuestro disco duro invertiría en desplazar las cabezas de lectura/escritura. Esta herramienta la encontraremos en la ruta *Inicio/Programas/Accesorios/Herramientas del sistema/Desfragmentador de disco*.

TRUCO 5

Y, para terminar de optimizar nuestro equipo, vamos a realizar una sencilla tarea que repercutirá en un menor tiempo de arranque de nuestro sistema. Esta labor consiste en eliminar del arranque de la máquina todos aquellos programas que no utilicemos o que, en caso de hacerlo, sea eventualmente. Esto se debe a que algunas aplicaciones instalan pequeños módulos que se inician automáticamente cada vez que encendemos nuestro ordenador, con lo que la carga de éstos redunda en un mayor tiempo de arranque. Habitualmente podremos eliminarlos borrando las entradas que éstos generan en la carpeta «Inicio», localizada en la ruta Inicio/Programas. Una segunda forma (la habitual en casi todas las aplicaciones), consiste en acceder al menú contextual (con el botón derecho del ratón) de los iconos que podemos encontrar en la barra de tareas del inferior de la pantalla (junto al indicador de la hora). El problema es que cada aplicación es diferente, por lo que será necesario investigar en las propiedades de cada una de ellas hasta encontrar el atributo que nos permita evitar su carga durante el arranque de nuestra máquina.



Cómprate un PC sin salir de casa



Todo el mundo habla de comprar a través de la Red y quizás realmente sea cómodo. Sinceramente todavía no lo he probado, así que he decidido comprarme un PC en Internet y aquí tenéis el resultado.

Comprar un PC a través de la Red ¿es tan fácil como las empresas se empeñan en hacernos creer? Para poder resolver esta duda hemos entrado en tres páginas diferentes, solicitando lo mismo, un ordenador hecho a nuestra medida, contemplando nuestras necesidades y gustos. Para ello hemos elegido dos empresas que cuentan con tiendas físicas en toda España y otra que sólo tiene presencia en Internet. Las elegidas: AreaPc, Jump.es y Pecenet.com. El equipo solicitado: procesador Pentium III 800 MHz, disco duro de 20 GB, monitor de 17 pulgadas, tarjeta gráfica de 32 Mbytes, 128 Mbytes de RAM, módem 56 Kbps, disquetera, DVD-ROM y grabadora CD 8x4x32. Después de navegar durante algunos días por estas páginas, examinarlas a fondo, averiguar qué medios de pago aceptan y qué garantías ofrecen, me decidí por solicitar un presupuesto a medida por *e-mail*. A partir de aquí trataré de contar cuál ha sido mi experiencia, qué facilidades ofrece cada página y por supuesto cuáles son las pegas y los problemas que me he ido encontrando por el camino.

Pecenet.com

Cualquiera que entre en *www.pecenet.com* se encontrará con un menú donde se pueden elegir el tipo de productos que se desean comprar o simplemente saber cuáles son sus características. Sólo con pasar el ratón por encima de algunas de las opciones que nos ofrece (ordenadores, consumibles, componentes, periféricos, software, impresoras...) se abre de forma automática otro menú. Como lo que yo quería comprar era un PC, he abierto el menú de ordenadores, donde se me ha desplegado otro submenú dónde podía elegir entre PCs para el hogar, oficina, portátiles u ordenadores de bolsillo. Personalmente, lo que quiero adquirir es un ordenador para mi casa, así que evidentemente tuve que seleccionar la opción «casa». Una vez allí, te encuentras con un gran número de *links* que te llevan a información general sobre el servicio que ofrece este *site* como por ejemplo el modo de envío de los productos, los gastos, los medios de pago o información general sobre el funcionamiento de dicha página.

En el centro de la web se pueden observar algunas ofertas de los productos que hemos solicitado, siempre con foto y con un enlace a otra URL dónde se encuentran todas las características del equipo seleccionado. Después de dar una vuelta por las dos páginas de ofertas, he llegado a la conclusión que tal vez me interese alguna de ellas y he seleccionado la que más se aproximaba a mis necesidades mencionadas anteriormente. Antes de nada decir que Pecenet.com empezó comercializando sólo equipos de marca ya configurados por las empresas y que a veces son difíciles de ampliar o no llegan a cumplir su función. A mi, personalmente, me gustan más los compatibles porque elijo yo los componentes y las marcas de los dispositivos.



▲ *Comprar en la Red es sencillo pero no ves el producto hasta que te llega a casa.*

El equipo que he elegido al fin, la empresa lo ha denominado Pecenet Multimedia cuya configuración es la siguiente: Pentium III 667 MHz, placa base 810 E, 128 Mbytes de RAM, 30 Gbytes de disco duro, DVD-CD-ROM interno 12x/40x de Creative, tarjeta gráfica VGA AGP ATI XPERT 2000, tarjeta de sonido Sound Blaster 128, monitor 17 pulgadas, módem-fax interno 56 Kbps de Creative, software lúdico de Zeta Multimedia, antivirus de Panda, kit de conexión a Internet y sistema operativo



Linux esware 2.0. Además, me ofrecen una garantía de un año in situ y 2 en piezas y mano de obra. Todo por un precio de 179.000 pesetas sin IVA y lo podría tener disponible en tres días. Me pareció un buen equipo, pero aún así me decidí a mandar un *e-mail* al servicio de atención al cliente pidiendo la configuración que yo deseaba realmente. El resultado me llegó a mi bandeja de correo electrónico en menos de 24 horas y me ofrecieron más o menos lo que yo quería con un presupuesto bastante ajustado. El problema vino cuando intenté financiar mi equipo y el *site* no permite financiar productos a medida.

Por otro lado, Pecenet.com cuenta con otros servicios que pueden ser de utilidad para el usuario como realizar comparativas de hasta tres productos seleccionados o el compromiso de devolverte la diferencia si encuentras el mismo producto más barato dentro de un plazo de los siete días siguientes a la recepción del pedido.



Los costes de envío son un tema importante a la hora de comprar por la Red, incluso para muchos internautas puede llegar a ser decisivo, la compañía ha pensado en ello y no cobra gastos de este tipo en compras superiores a 10.000 pesetas para envíos dentro de la península. Para Canarias, Baleares, Ceuta y Melilla los gastos de envío se calculan de forma automática cuando se realiza el pedido.

Por otra parte, la web también permite realizar reservas de productos antes de que estén disponibles en el mercado y cuenta con una sección denominada «Chollonet», donde como el propio nombre indica, ofrece ofertas especiales. Por último, pero quizás lo más importante, son los medios de pago que acepta: transferencia bancaria, tarjeta de crédito o contra reembolso para compras superiores a 65.000 pesetas.

Jump

Con 119 tiendas físicas, se han decidido a vender también a través de la Red. Jump.es ofrece los mismos productos que cualquier otra tienda Jump y al mismo precio, pero tiene la ventaja de no tener que desplazarse para comprase cualquier equipo informático. Disponen de un servicio de entrega en menos de 72 horas y el compromiso de realizarla en menos de cuatro horas en un breve periodo de tiempo. El *site* cuenta con otros servicios además de poder realizar la compra u obtener información sobre sus productos como chat, lectura de algunos de los periódicos más importantes del país o «Mega Jump», un disco duro virtual gratuito.



▲ ***La Red permite consultar todos los productos sin moverse de la silla.***

Además de los servicios adicionales, la sección de la tienda cuenta con algunas sugerencias, es decir, resalta algunas ofertas, como impresoras o quizás algún PC. La tienda *on-line* queda dividida en software, consumibles, ordenadores, accesorios y componentes. Por supuesto, he entrado en ordenadores, porque lo que necesito en este momento es un PC para mi casa. Ahora ha llegado el momento de elegir entre alguna marca, entre las que destacan Toshiba, HP o la propia marca de la tienda. Por otra parte, también se puede seleccionar el tipo de procesador que se desea e incluso el precio máximo que se está dispuesto a pagar. Pues con Jump no iba a ser diferente y también les mandé un *e-mail* pidiendo presupuesto del equipo que realmente deseo comprar y el resultado ha sido bastante parecido al del resto de las tiendas. Por una parte, no me han ofrecido exactamente el equipo solicitado pero sí algunos de características parecidas, que tal vez puedan interesarme más, aunque en un principio yo no pensase así. Antes de ver qué es lo que me han ofrecido, apuntar que el correo electrónico con mi petición lo tuve que enviar dos veces, ya que al primero no contestaron y decir también que han tardado una semana en contestarme al segundo. En comparación con las otras dos tiendas analizadas, Jump ha tar-

Otras opciones

En la Red existen otras tiendas *on-line* donde se pueden adquirir PCs o periféricos, así como productos de software, pero nos hemos querido centrar en tres. Las webs de las que estamos hablando son www.elcorteingles.es o www.terra.es, por poner algunos ejemplos, sin contar la mayoría de las páginas de las empresas que comercializan productos de informática que suelen dar la opción de adquirir sus productos a través de la Web.

Para poder realizar una buena compra y conseguir el mejor precio, es importante visitar varias páginas, pero tampoco es aconsejable ver demasiadas, ya que al final nos puede costar más decidirnos. Es igual que en las tiendas físicas siempre que se va a realizar una compra importante se pregunta en varios establecimientos. Además, hay que tener en cuenta que los precios de los equipos informáticos bajan muy deprisa y las prestaciones suben casi al mismo ritmo.



dado más en dar una respuesta. Lo que no sé es la razón, quizás por que tienen demasiada demanda o quizás por que no suelen recibir solicitudes por *e-mail* y no tienen personas dedicadas exclusivamente a ello.
Pero a lo que vamos, que yo lo que quiero es comprarme un PC y todavía no se cuál. Jump me ofrece comprarme todo por separado, es decir, he recibido ofertas de CPUs y de monitores por separado, con lo que tengo más donde elegir pero quizá se me encarezca un poco el precio que yo tenía intención de pagar. Añadir que me ofrecen 2 años de garantía y mano de obra gratuita de por vida, salvo en el caso que el problema sea causado por virus, configuración o uso indebido. El mensaje que he recibido por correo electrónico también explica que los precios están establecidos para pagos al contado, en el caso de elegir otro medio de pago habría que consultar. Además, me tengo que decidir deprisa porque los precios sólo tienen validez durante 5 días. No es muy lógico que yo tenga que esperar más de una semana para que ellos me manden el presupuesto y yo solo tenga 5 días desde la recepción del mensaje para decidirme si lo compro o no.
Ya que las tiendas Jump y Jump.es, disponen de los mismos productos y precios, tal vez la web sea un buen modo de consulta para ver qué es lo que tienen, si realmente no me importa ir personalmente a la tienda y tener un trato más personalizado o tal vez no me fíe de dar mis datos personales, incluidos los bancarios a través de la Red.

AreaPC.es

El servicio de atención al cliente de este *site* es bastante bueno o por lo menos, contestar en tan sólo unas horas dice mucho de él. La web tiene acuerdos con otras tiendas como la de Compaq o la de HP, es decir, no sólo podemos encontrar artículos a medida si no también muchos de ellos de las marcas más prestigiosas del mercado, en lo que a informática se refiere. Todos lo equipos que comercializa esta web cuentan con un descuento de entre el 10 y el 15 por ciento respecto al precio del producto en una tienda convencional o por lo menos eso dicen.
Si entramos en la sección de ordenadores, encontraremos en la parte central una serie de ofertas que quizás nos hagan cambiar de opinión respecto a lo que nosotros teníamos pensado y en el lateral derecho, tendremos la opción de seleccionar entre el tipo de procesador que deseamos o si queremos un clónico o incluso un Mac. Por supuesto, yo quiero un PC configurado a mi gusto y por ello he hecho clic en «clónicos». Como no he visto nada que me gustase, también decidí enviar un *e-mail* al servicio de atención al cliente y éste fue el resultado. Me ofrecieron un PC que se ajustaba bastante a las características solicitadas por un precio de 154.779 pesetas con IVA, claro que aquí no queda todo. A este precio hay que añadirle el monitor y el DVD, así que al final el precio se me queda en 214.298 pesetas si elijo el monitor AOC y en 269.353 pesetas si elijo un LG Flatron.



Si decido realizar mi compra en AreaPC tengo varias opciones de hacerlo. La primera es a través de la propia web, eso sí, siempre y cuando el producto elegido se encuentre en dicho *site* y puedo pagarlo mediante VISA o transferencia bancaria. Otra posibilidad es hacerlo a través del teléfono de atención al cliente o correo electrónico y realizar el pago mediante una transferencia bancaria.



▲ ***AreaPC no tiene los mismos productos en sus tiendas físicas y en la Web.***

Y ahora ¿qué hago?

Existen variaciones en los precios y cada tienda tiene unas ofertas diferentes, así que me toca pensar cuál es la que más me conviene. Claro que quizás ninguna se adapte exactamente a mis gustos o a la idea que tenía en un principio. Tal vez me interese comprar una de las propuestas que me han ofrecido aunque no sea exactamente lo que tenia pensado. Pero tengo que tomar una decisión rápidamente porque además la mayoría de los presupuestos que me han dado tienen una validez de 10 días como máximo y cinco días para Jump.
Todavía no se cuál voy a comprar pero también es importante tener en cuenta el servicio postventa, ya que muchas veces podemos quedar defraudados si tenemos algún problema con el equipo adquirido y las cosas baratas, a la larga, pueden salirnos caras.
Por otra parte, mucha gente sólo utiliza la web como medio de consulta y realiza la compra en la tienda física. En el caso de Pecenet, sólo podemos comprar de forma *on-line*, así que si me decido por esta opción, no me va a quedar más remedio que facilitar mis datos bancarios, confiando en la seguridad de la web. Pero en Jump y en AreaPC la cosa es bien distinta. En Jump.es podemos adquirir el mismo producto que en cualquiera de sus tiendas físicas distribuidas por todo el país. Por otro lado, AreaPC ofrece descuentos especiales a la gente que se decide por comprar en Internet, sin necesidad de acudir a la tienda física. La pega se encuentra que no todos los productos que se encuentran en la tienda tradicional, están disponibles en el *site*, cosa que en Jump.es sí ocurre.
Una vez que me decida a comprarme el equipo, sólo me quedará esperar a que me lo traigan a mi casa, esperando que cumplan las fechas de entrega y no llevarme ningún tipo de sorpresas. De todos modos si tuviera algún problema tengo unos días para reclamar y que me devuelvan el dinero en la mayoría de los casos. Incluso sin tener ningún problema siempre y cuando lo consiga más barato en otro sitio en un periodo inferior de siete días desde la recepción del producto en mi casa, como hace Pecenet.com, o simplemente porque me haya arrepentido de la compra efectuada.
Apuntar también que si elijo una de las muchas ofertas que tienen cualquiera de las tiendas virtuales en vez de «mi equipo», normalmente ya vienen con el sistema operativo, antivirus y algún otro producto de software incluido en el precio. En cambio, las ofertas que he recibido por *e-mail* casi nunca ofrecen este tipo de productos, que en teoría me regalan pero que en la práctica también estoy pagando en el precio.

Las ONGs en línea

Los portales con fines humanitarios y el traslado de las actividades de las ONGs a Internet indican que es posible colaborar de diversas formas con los más necesitados. Atrás han quedado, pero no olvidado, las formas de voluntariado tradicional que dan paso a los voluntarios virtuales.

Vivimos en una sociedad en la que el papel de las Organizaciones No Gubernamentales, conocidas como ONGs, se ha visto incrementado de manera notable dada la labor social que desempeñan. El hambre de los países del Tercer Mundo, las epidemias o los desastres naturales acaparan la atención de los medios de comunicación y, por este motivo, Internet no podía pasar por alto este aspecto. La Red se une a esta causa, y ofrece a los internautas una serie de webs que harán conocer mejor estas asociaciones, su funcionamiento y, por supuesto, sus objetivos.

Entre estos *sites* podemos encontrar temas como la infancia, la paz o los derechos humanos. Desde ellas se anima a los navegantes a participar, a formar parte del voluntariado, bien de forma activa o través de un simple clic de ratón… y todo para tener conciencia de los problemas sociales que ocurren a nuestro alrededor y que no podemos ignorar.

Los modos de colaborar con este tipo de organizaciones, así como los diferentes portales a los que se puede acceder, varían dependiendo del trabajo que desarrollen. Si algunas páginas, como las de Amnistía Internacional, proponen diversas formas de colaborar a través del correo electrónico, otras como la de Greenpeace aprovechan la seguridad que ofrecen los sistemas de pago en Internet para recibir ayudas económicas *on-line.*

Emaraton.org

Emaraton.org es el primer portal que ha sido diseñado para recaudar fondos con destino a las poblaciones que se han visto afectadas por alguna catástrofe natural. Ayuda en Acción y la agencia de publicidad Más Madera, con el patrocinio de la cadena de televisión Antena 3, han sido los encargados de llevar a cabo una iniciativa, que es muy similar al funcionamiento de los programas televisivos que recaudan fondos. Como sucede en los «telemaratones», un grupo de empresas donan dinero a una causa, a cambio de la participación ciudadana; sólo que en esta ocasión, los internautas deben ver los rótulos publicitarios que la empresa tiene en el portal.

De este modo, cada vez que un navegante se encuentre con una llamada publicitaria, las empresas donarán automáticamente la cantidad de 30 pesetas para la causa. No obstante, hay que señalar que éstas han fijado su donación en un mínimo de 450.000 pesetas, con independencia del número de personas que visiten la web. Los patrocinadores, además, pretenden que se subasten objetos cedidos por personas famosas para ampliar, de esta forma, las cantidades económicas.

La primera campaña de ayuda que Emaraton.org realizó tuvo como objetivo la recaudación de fondos para Mozambique. Más de 350.000 usuarios y 2.000.000 de páginas vistas es el balance de una iniciativa que ha conseguido recaudar más de 9.000.000 de pesetas. En su intento por mejorar y modificar el portal www.emaraton.org ha decidido hacer un paréntesis en esta labor de ayuda y ha puesto al servicio de los usuarios una dirección de *e-mail* a través de la cual, todos los que lo deseen, pueden dejar sus impresiones sobre esta iniciativa.



▲ *«Una frase, una vida» es la apuesta de Aldeas Infantiles.*

Thehungersite.com

The Hunger Site, traducido al castellano como «El sitio del hambre», fue la primera iniciativa que planteó utilizar Internet con fines solidarios. Este proyecto, arropado por el Programa de Alimentación Mundial de Naciones Unidas, propone la toma de contacto entre anunciantes e internautas para conseguir fondos que permitan luchar contra el hambre.

Desde 1999, fecha en la que se puso en marcha esta idea, más de 34 millones de personas han visitado este espacio, en el que con un simple clic puedes donar comida equivalente a más de 75 millones de platos para las poblaciones castigadas por este motivo.

Fundación Chandra

Junto a estas iniciativas, hay que señalar la presencia de portales que actúan como intermediarios entre los voluntarios y las personas necesitadas. Canalsolidario.org iniciativa de la Fundación Chan-

dra, es un espacio que actúa como medio de difusión en la promoción de la solidaridad y el compromiso hacia las poblaciones menos favorecidas, facilitando las herramientas para que ese compromiso pueda ser una realidad.

Con una media de 100.000 páginas vistas y 3.500 suscriptores a su boletín de noticias, ofrece un bloque informativo bajo el nombre de «El periódico de la solidaridad» y otro de servicios, donde se recoge un directorio de ONGs y un foro de diálogo para aquellos usuarios que visiten la web.

La fundación, que inició su actividad con un portal que divulgaba aquellas informaciones y noticias relacionadas con la solidaridad, prosiguió su actividad con una web especializada en la captación de fondos para las ONGs, con la participación activa tanto de los internautas sensibilizados con los temas sociales como del sector empresarial. Aquí habría que destacar *www.donagratis.org*, cuyo objetivo es la financiación de diversos proyectos destinados a las ONGs y que van cambiando con una periodicidad aproximada de un mes. De este modo, cada vez que un internauta entra en esta página, las empresas patrocinadoras donan, automáticamente, la cantidad de cinco pesetas para el proyecto de ayuda que se encuentre vigente en ese momento. Además, si a continuación haces clic en alguno de los logotipos de éstas, la recaudación que hasta el momento se ha conseguido se ve incrementada en otras cien pesetas.

La tercera de las iniciativas de Chandra y coincidiendo con la proclamación de Naciones Unidas de 2001 como «Año Internacional de los Voluntarios» es *www.hacesfalta.org*, un espacio en la Red cuyo principal objetivo es facilitar y promover las labores de voluntariado. Para llevar a cabo esta tarea, sus impulsores agilizan tanto los procesos de búsqueda como de selección entre las ONGs y sus futuros voluntarios. De este modo, se crea una comunidad de intereses donde se obtiene información, intercambio de experiencias y debates relacionados con esta labor.



▲ *Ahora ya puedes colaborar a través de la Red.*

Hacesfalta.org brinda la posibilidad de encontrar la oportunidad que más de adecue a las preferencias y disponibilidades de la persona que realmente quiera colaborar. Además de poder colaborar como voluntario, en términos conocidos por todos, se tiene acceso a un *voluntariado virtual* que permite, sin tener que desplazarse, prestar ayuda a través de la Red. Para este tipo de voluntariado, basta con hacer clic en el apartado correspondiente y en el menú que se despliega ver el tipo de trabajo a realizar y la ONG que lo oferta. El fin que se pretende es que cada uno, de acuerdo a su perfil, invierta su tiempo de acuerdo a su disponibilidad y con el máximo rendimiento.

ONGs en Internet

Junto a la descripción de estos portales que nacen para ayudar a las poblaciones menos favorecidas, hay que señalar que dentro de ese amplio espacio virtual no hemos de olvidar como las ONGs han trasladado su acción a la Red con el fin de incrementar una labor de ayuda que, en muchas ocasiones, no puede de realizarse debido a la falta de tiempo.

Cuando un internauta se introduce en alguna de sus páginas, además de encontrar un amplio abanico informativo sobre su historia o actividades que desempeñan, pueden colaborar de diversas formas tales como apadrinamientos, aportaciones económicas *on-line*, a través de una solicitud en la que se garantiza la privacidad de los datos, y labores de voluntariado que pueden desempeñar.

Sin embargo, hay que destacar algunas de las iniciativas por las que estos espacios han apostado y que constituyen una manera original de colaborar que resulta gratuita.

Aldeas Infantiles, organización privada a nivel mundial de ayuda a la infancia, ha creado un libro solidario bajo el título «Una frase, una vida». En él, se ofrece a los internautas la oportunidad de escribir una frase sobre diversos temas tales como la libertad, la amistad o el amor, por citar algunos. Así, una vez escrita y registrada la frase, la consultora de marketing en Internet, 121 GMC, dona la cifra de un euro a las causas con las que Aldeas Infantiles se compromete y que se destinan principalmente a la integración familiar y social de los niños menos favorecidos.



Amnistía Internacional, defensora de los Derechos Humanos, propone una forma de colaborar sencilla y eficaz. En el apartado «Tu firma es tu voz», los internautas rellenando un formulario con sus datos, nombre y apellidos, dirección y correo electrónico colaborarán en un libro que la organización presentará ante las Naciones Unidas. Éste es una iniciativa que forma parte de lo que han denominado «Red de Acción Urgente» cuyo objetivo es la capacidad de presión a los gobiernos mediante el envío de faxes, cartas y mensajes de correo electrónico ante una situación de máximo riesgo.

La descripción de estos dos ejemplos viene a reiterar que en Internet están presentes todo tipo de ONGs que luchan por las causas más diversas y que suponen un complemento a esas formas de ayuda tradicional que ya conocemos. La situación demuestra que la Red es solidaria, pero más que la Red habría que matizar que ello es posible gracias a una sociedad que día a día incrementa su conciencia social por los problemas de los demás que, aunque lejanos, se viven más de cerca.

Esto demuestra que las labores de ayuda y solidaridad no son una moda y que, de un modo u otro, todos sentimos más de cerca los problemas de los demás. Con el traslado de las actividades de las ONGs a Internet y el nacimiento de estos portales ayudar a los demás está más cerca que nunca.

Regina De Miguel

Las webs más solidarias

Amnistia Internacional: www.a-i.es
Ayuda en acción: www.ayudaenacción.org
Intermon: www.intermon.org
Manos Unidas: www.manosunidas.es
Codespa: www.codespa.org
SOS África: www.sos-africa.org
Movimiento por la Paz, el Desarme y la Libertad: www.mpdl.org
Mundo sin guerras: www.msg.es/menu/.html
Gesto por la paz: www.kender.es/gesto/
Médicos sin fronteras: www.msf.es
Médicos del mundo: www.medicosdelmundo.org
Cruz Roja: www.cruzroja.es
Unicef: www.unicef.org
Aldeas Infantiles: www.aldeasinfantiles.es
Proyecto Hombre: www.proyecto-hombre.org
Greenpeace: www.greenpeace.es

Información en el bolsillo

Los mensajes cortos (SMS) no sólo representan una alternativa más rápida y barata a una llamada, sino que además han conectado el móvil a Internet. En la Red se ha creado una gran variedad de servicios SMS de noticias personalizadas. Tú eliges el tema: música, deportes, bolsa, cotilleos, y ellos buscan por ti la información que necesitas y la envían directamente a tu bolsillo.

Los mensajes cortos han invadido las pantallas de nuestros móviles en los últimos meses. Comenzaron a usarlos los operadores de telefonía para enviar información de sus servicios a sus abonados, pero cada vez son más los usuarios de móviles que optan por enviar mensajes cortos en lugar de hacer una llamada telefónica para fijar una cita, enviar una felicitación o cambiar la hora de una reunión. Basta con teclear el número de destino, escribir el texto del mensaje con las teclas alfanuméricas y listo. Es más barato e igual de eficaz y rápido que la llamada.

Este tipo de mensaje funciona mediante la tecnología SMS o Short Message System (Sistema de Mensajes Cortos), permite enviar y recibir desde teléfonos móviles textos escritos de hasta 160 caracteres. El mensaje, que se transmite a través de las redes de telecomunicaciones GSM, viaja desde nuestro terminal a la central de nuestro operador, y allí es remitido al número de móvil marcado. Independientemente del operador de telefonía que utilice cada móvil, la recepción de mensajes es prácticamente instantánea, y tiene una tarifa fija, al margen de la longitud del texto, que varía de 10 a 25 pesetas, según operador y oferta.



▲ *Noticias y horóscopo son algunos de los servicios que ofrece GSMbox.*

▲ *Todo el ocio de tu provincia los tienes en la palma de la mano gracias a LaNetro.com.*

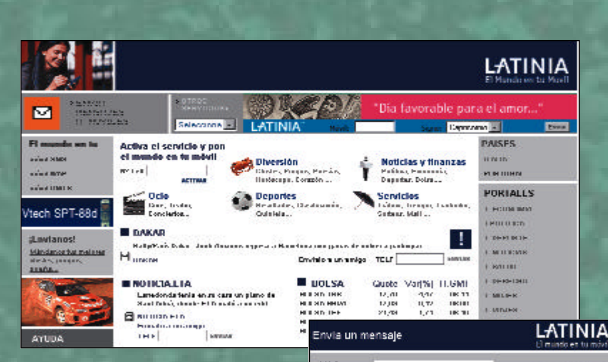
Su rapidez y precio han logrado que los mensajes cortos se hayan multiplicado en muy poco tiempo a una velocidad inesperada. Sólo Telefónica Móviles cursó durante el año pasado 539 millones de SMS, un 30% más que en 1998, y sostiene haber registrado 339 millones sólo en diciembre de 2000. Por su parte, la GSM Association, organización mundial que representa al sector de las empresas que operan en GSM, contabilizó el envío de 9.000 millones de mensajes en todo el mundo. Por ello se prevé que en los próximos meses el planeta emitirá una media mensual de 15.000 millones de mensajes, lo que augura un gran futuro a este servicio.

SMS en Internet

Pero el sistema SMS no sólo ha logrado comunicar a los móviles entre sí sin transmisión de voz, sino que por primera vez ha unido los dos sectores de las telecomunicaciones con más proyección a medio y largo plazo: la telefonía móvil e Internet, posibilitando el intercambio de mensajes entre ambos. En principio, Internet es una excelente alternativa para enviar mensajes particulares de SMS a móviles. Este tipo de servicios es cada vez más frecuente y está considerado como uno de los factores de éxito para ganar visitantes de páginas web. No hay portal digno de ese nombre que no disponga ya de un servicio gratuito de envío de mensajes a móviles para sus usuarios, y su utilización es igual de fácil: sólo hay que teclear el número de destino y el mensaje.

Sin embargo, las empresas de Internet han encontrado una nueva utilidad a los mensajes SMS que se presenta como el negocio con más futuro de la colaboración entre la Red y los móviles: el servicio de alertas o información personalizada. Se trata de buscar la información que interesa a cada cliente y enviársela a la pantalla de su móvil de manera regular. Por ejemplo, si a uno le interesa comprar un libro especializado en astronomía y se abona a este servicio, obtendrá un mensaje en su móvil diciendo que ha sido encontra-



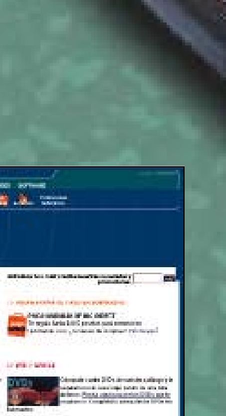


do en tal sitio a tal precio y podrá tener incluso una opción de compra. O si se quiere estar informado al momento sobre las últimas noticias internacionales, recibirá un resumen de las mismas varias veces al día.

Mensajes personalizados

Las empresas deben conocer para ello los gustos y las necesidades de sus usuarios y facilitarles el acceso a toda la oferta de información, sea del tipo que sea y tenga el proveedor que tenga. Para ello muchos portales generalistas han agrupado a la mayoría de compañías que brindan este tipo de servicios, lo que hace más sencillo elegir entre tanta oferta. Destacan MyAlert y Latinia, que son verdaderas plataformas de distribución de SMS. Sólo MyAlert envía actualmente medio millón de mensajes al día y tiene 600.000 usuarios registrados. Por su parte, Latinia consta de una red de 10 portales en castellano destinados a los 650 millones de hispanohablantes. También son útiles las direcciones de Gsmbox, Arrakis o Lanetro.

Desde cualquiera de estas plataformas podemos abonarnos para conocer al momento en nuestro móvil los resultados deportivos o las últimas noticias sobre economía, bolsa o deportes. También podemos obtener las mejores ofertas de viajes, consultar el tiempo o el tráfico de nuestra ciudad, entretenernos con nuestro horóscopo o chistes, e incluso saber los últimos cotilleos sobre nuestro cantante favorito. Estos son los servicios más comunes, pero la oferta de mensajes es cada vez más variada y útil. La Federación Nacional de Donantes de Sangre, por ejemplo, ha llegado a un acuerdo con MyAlert para enviar gratuitamente mensajes de solicitud de sangre a los donantes habituales. Para ello la Federación pidió a sus socios que autorizaran de forma voluntaria usar su número de móvil para este fin, y cada vez que hay escasez de un tipo de sangre se informa mediante un mensaje SMS a los donantes de esa localidad y ese grupo sanguíneo de que pueden ir a donar sangre.



▲ *Submarino.com te permite realizar una compra mediante SMS.*

El portal de Latinia, por su parte, permitió a los interesados comprobar su suerte en la Lotería durante la pasada Navidad. Mediante mensajes cortos SMS se podía ir conociendo en tiempo real, a medida que avanzaba el sorteo, los números que iban siendo premiados. Durante los días posteriores se pudo consultar también cuáles habían sido los cinco primeros premios o consultar si el número de nuestro décimo había sido premiado.

Facilidad de uso

La oferta de noticias, por tanto, es infinita, y su funcionamiento muy sencillo. Desde las páginas de Internet, sólo hay que seguir los pasos que nos va dando el programa: hacer un clic sobre los servicios SMS, elegir el tipo de noticias al que queremos abonarnos y

Conexión directa mediante WAP

Mientras el SMS se relaciona con Internet mediante intercambio de mensajes, la tecnología WAP permite navegar por la Red desde la pantalla del móvil y abre posibilidades como consultar cuentas bancarias, comprar entradas de cine o teatro y billetes de avión, o acceder al correo electrónico. Sólo hay que teclear una dirección de Internet compatible con WAP y esperar respuesta. Aunque la velocidad es aún baja (9,6 kilobits por segundo), ya cuenta con más de 100.000 usuarios y los servicios que ofrece Internet para WAP aumentan en progresión geométrica.
Así, todos las empresas de telecomunicaciones tienen ya su oferta WAP, como e-moción de Telefónica, Amena WAP de Amena o ConectaWAP de Airtel. La banca también ha tomado rápidamente posiciones y todas las grandes entidades ofrecen la posibilidad de consultar cuentas, hacer transferencias e incluso operar en bolsa. Muchos portales generalistas tales como Yahoo, Lanetro o Ya.com también ofrecen este tipo de conexión. Y además han surgido portales especializados. Es el caso de Cocotero.com, Andanza, Wapamente, Wapeton o Wapys.
Pero el nexo entre Internet y la telefonía móvil no ha hecho más que empezar. Con las próximas generaciones de telefonía móvil se presenta un futuro de ciencia-ficción. El GPRS, que se generalizará a finales de año, permitirá conectarse a Internet a la misma velocidad teórica que un ordenador fijo (56 Kilobits por segundo) y abaratará los precios. Y el UMTS, conocido como la tercera generación, tendrá funciones de vídeo y sonido con calidad de CD. Estará disponible en 2002, y para entonces ya se estarán abriendo camino nuevas posibilidades.



No hay que olvidar que para no colapsar las redes, por regla general todos los proveedores limitan el envío de alertas a móviles a 3 veces al día

teclear el número de teléfono al que se debe enviar la información. Desde el propio móvil, acceder a estos servicios resulta igualmente sencillo, pero hay que conocer los parámetros exactos para realizar las consultas, que se dan a conocer mediante los mensajes publicitarios de la propias compañías o los artículos de los medios de comunicación. Pongamos como ejemplo el sorteo del gordo. En primer lugar hay que activar el servicio enviando un mensaje con la palabra «ACTIVAR» al teléfono del proveedor, en este caso Latinia, y después enviar un mensaje con la sintaxis «GORDO», seguida del número de décimo o participación que hayamos adquirido. De manera inmediata se recibe una respuesta dando a conocer si éste ha sido premiado.
De manera similar, para consultar el tráfico hay que teclear «TRAFICO.MADRID», o «BOLSA.BBVA» para ver las últimas cotizaciones. Como nota curiosa cabe destacar que el número de teléfono para activar cualquier servicio de Latinia es el 655 284 642, cuya marcación en el teclado alfanumérico del teléfono móvil se corresponde con las de las letras OKLatinia, para lo cual la empresa tuvo que comprar ese número a precio de oro a su anterior propietario. La finalidad de Latinia era que el usuario pudiera recordar fácilmente el número para acceder a sus servicios. El funcionamiento es similar en el resto de los proveedores de productos SMS.

Servicios gratuitos

Los servicios SMS desde Internet, tanto de información personalizada como de envío de mensajes particulares a móviles, son gratuitos en su gran mayoría, y tan sólo dependen de la tarifa que disponga la operadora para la mensajería corta cuando la consulta parta de nuestro teléfono. ¿Qué consiguen las empresas dando un servicio por el cual no cobran? La explicación es muy sencilla: la gratuidad atrae a los usuarios y hace que aumenten los visitantes de esa página, lo que a su vez genera publicidad, la verdadera fuente de ingresos de las empresas de Internet. Además, permite crear perfiles de consumidores con los datos generales que introducimos, que algunas veces se nos solicita al abonarnos a un servicio. Algunas empresas, como la portuguesa Smspt.com, amplían la información que obtienen de sus usuarios mediante el sistema de hacer una pregunta cada vez que se envía un mensaje. La respuesta genera un perfil de las personas descritas, que puede ser usado en campañas de marketing promocional.
Otra posibilidad para obtener ingresos es el patrocinio de los mensajes. Cuando la empresa envía una alerta a su cliente, reserva los últimos caracteres para introducir el eslogan publicitario o una breve información de su patrocinador. Todo ello asegura un gran futuro a los servicios de mensajes personalizados, y para facilitar aún más las cosas, los nuevos modelos de teléfonos ya tienen la posibilidad de incorporar un miniteclado para escribir los textos con más comodidad.

Edurne Mart nez





▲ *El tope de los mensajes a móviles se ha situado en 160 caracteres.*

Portales temáticos

www.bacquia.com
Noticias de actualidad, economía, prensa rosa, etc.
www.eDreams.com
Ofertas de viajes y billetes de avión.
www.inmoclick.com
Información inmobiliaria.
www.adecco.com
www.infojob.net
Ofertas de empleo.
www.submarino.com
Compraventa de libros y CDs.
www.optize.es
Noticias sobre el sector informático.
www.hispasec.com
Alertas sobre nuevos virus informáticos.
http://dreamers.com/fandecomix/fancomix.htm
Mensajes gratuitos con Fan de Comix.

Portales generalistas

www.latinia.com
www.myalert.com
www.arrakis.com
www.gsmbox.com
www.lanetro.com
www.ya.com entre otros.

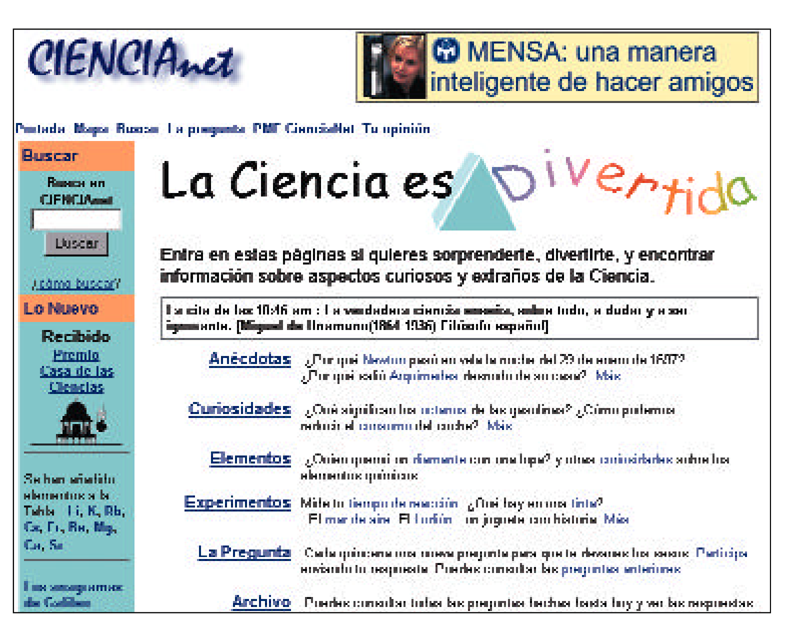
¡Quéjate!

Si puedes quejarte en la radio, en la televisión o en cualquier revista, Internet no iba a ser menos. Existen varias páginas para dar tu opinión sobre productos o servicios de algunas empresas, pero en www.tienenarices.com podrás quejarte hasta del perro de tu vecino que no te deja dormir o de las amigas o amigos de tu novia o de tu novio. Para enviar una queja de cualquier tema sólo tienes que registrarte, pero si lo que quieres es



responder a una queja no hace falta. Además, encontrarás algunos datos curiosos sobre animales, cosas o personas, podrás rellenar encuestas con preguntas relativas a la lucha de sexos o a algún programa de televisión concreto. Opinar sobre la propia web o enviar sugerencias para mejorarla. Chatear es otra de las posibilidades, conocer gente que opina igual que tú o discutir con las que pretenden tirarte por la borda tus principios.

Para curiosos



¿Alguna vez te has preguntado qué significa el triángulo que aparece en las botellas de plástico? o ¿cuál es la diferencia entre un jabón y un detergente? Pues si es así, estás obligado a darte una vuelta por www.ciencia-net.com. Aunque el nombre sea ciencia y te recuerde a esas clases aburridas del colegio o del instituto, donde un profesor mayor y pesado te soltaba un rollo insoportable, esto no tiene nada que ver. Aquí podrás descubrir curiosidades de la ciencia, anécdotas como ¿por qué Laplace no necesitó a Dios como hipótesis? o citas de grandes físicos. Quizás te gustaría medir tu tiempo de reacción o saber qué lleva la tinta que a diario utilizamos. En definitiva es un sitio entretenido que intenta hacer de la ciencia algo divertido y cercano al ciudadano de a pie.

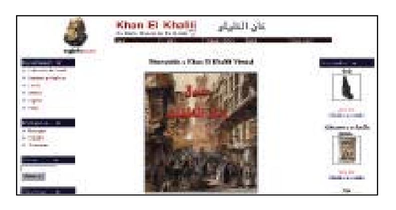
Dreamland

Cuando Internet empezó a meterse en nuestras vidas me parecía divertido entrar en un chat o navegar sin más buscando simplemente cosas curiosas, además, no había mucha información que buscar sobre algún tema que me interesase más de lo normal. Como todo evoluciona, surgieron empresas nuevas que se lanzaron a la Red, muchas de ellas desaparecieron al poco tiempo, otras que ya existían colgaron sus *sites* en Internet con lo que cada vez hay más páginas. Tantas que vuelvo a estar igual que al principio, ahora hay tanta información en Internet que sí sé buscarla pero nunca encuentro exactamente lo que necesito. Cuando en la mayoría de los buscadores introduces la palabra que buscas te aparecen más de 3.000 registros que no tienen nada que ver, otros tanto que no me interesan y alguno que puede aproximarse a lo que busco, pero desgraciadamente ya llevo dos horas conectada a la Red y ya ni siquiera tengo ganas de encontrarlo. Además, sobre un mismo tema puedes encontrar cientos y cientos de páginas pero nadie profundiza en nada, eso en el caso que algún ser tenga la delicadeza de actualizarlas de vez en cuando. Al final terminas recurriendo a los sistemas de búsqueda tradicionales, que de momento son más fiables. Hay que ver, cuándo no había información me quejaba y ahora lo hago porque más de la mitad me sobra.

Susana Harari

Egipto en tu casa

Ya puedes comprar pirámides por Internet. Si, si pirámides en miniatura. Se trata del bazar virtual de www.egipto.com/shop que está dedicado a la artesanía de este país. Además de pirámides, se pueden adquirir miniaturas de piedra, papiros, artesanía de cristal, libros o música. El bazar de Khan El Khalili se encuentra dentro de un portal temático sobre Egipto, donde los amantes de la historia podrán visitar por los museos de este exótico



país, aprender de sus jeroglíficos, su música sobre su gastronomía. Asimismo, existe un apartado para conocer los hoteles o saber qué tipo de visados necesitas si algún día tienes la oportunidad de ir.

Juega al Trivial con Asterix

Todos hemos leído alguna vez los famosos comics de Asterix, hemos visto sus películas incluso muchos seguro que sabemos los nombres de todos los personajes, sus vidas, sus gustos o conocemos las historias de los galos



mejor que los propios romanos. Pues si este es tu caso no puedes perderte www.ciudadfutura.com/asterix/trivial.htm y poner a prueba tus conocimientos sobre tus personajes de comics favoritos o simplemente recordar tu infancia cuando eras capaz de estar horas y horas pegado a la «tele» viendo sus dibujos. Encontrarás noventa preguntas en el Trivial de Asterix. Un famoso juego de mesa ahora adaptado a tus gustos y en la Red. Además, en este portal también podrás ver caricaturas y curiosidades de los personajes, así como conocer el nacimiento de Obelix.



La España cañí

No es la primera vez que se hace un videojuego de toros, pero sí con la tecnología y los medios de que se dispone en la actualidad. Gamepro presenta uno de los programas que logrará trascender más allá del mundo de los videojuegos esta temporada. No pudimos sacar en claro demasiado acerca del *modus operandi* real del juego, pues no lo vimos en funcionamiento, pero se presenta como un gestor y simulador en el que podremos asumir el papel de un joven torero que se enfrenta a una prometedora carrera.

Kaspárov en Playstation

La longeva consola de Sony recibe la visita del campeón de ajedrez Kaspárov. Aunque al ajedrecista ruso ya le han salido contrincantes de su misma talla, entre los que



podemos mencionar a Deep Blue, lo cierto es que sigue siendo una figura indiscutible dentro de su entorno. La relación entre los responsables del juego en Titus y Kaspárov ha sido muy estrecha, como demuestran su biografía, su entrevista y el resumen de todos los campeonatos en los que ha participado. Por si eso fuera poco, al parecer Kaspárov ha colaborado en la perfección de la inteligencia artificial de la máquina.

Game Boy Advance

El 22 de junio de este año será la fecha de lanzamiento definitiva en Europa de la nueva consola portátil de Nintendo, Game Boy Advance. Para acompañar una aparición tan esperada, la multinacional nipona ha preparado el lanzamiento simultáneo de tres videojuegos para esta plataforma. Se trata de *Super Mario Advance*, *F-Zero: Maximun Velocity* y *Kuru Kuru Kururin*. El primero de ellos es un valor seguro, un clásico de Nintendo que no puede faltar en ninguna de sus plataformas. En esta ocasión tendremos que abrirnos paso a golpe de frutas y verduras, llevando a los habituales personajes de la casa: Mario, Luigi, Peach y Toad. El segundo título tampoco es un desconocido, la continuación de un clásico de las carreras más alocadas que ya se pudo ver en Super Nintendo. El último es el más innovador, un juego primario en el que lo más importante es el nervio del usuario.
En conjunto, una excelente oferta que acompañará a la perfección esta esperada aportación de Nintendo al mundo portátil.



◀ *Distintas carcasas para una novedosa consola.*

Trispace llega al parque de atracciones

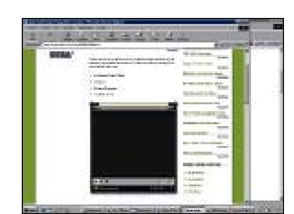
Cualquiera que visite el parque de atracciones de Madrid esta temporada podrá disfrutar de la realidad virtual de Trispace. Se trata de una nueva atracción que de momento cuenta con 8 puestos pero que pretenden llegar hasta doce en un futuro próximo. En cada puesto se puede vivir diferentes aventuras, pero destaca la participación en una guerra en el espacio. Sentado en un sillón y con unas gafas especiales, cualquiera podrá vivir una experiencia única, donde te creerás que estás realmente en el espacio y el asiento seguirá todos tus movimientos. En las próximas atracciones se podrá participar en una carrera de motos o sobrevolar la ciudad de Nueva York en parapente.



Alianza entre Sega y Microsoft

Sega no anunció la progresiva retirada de Dreamcast para desaparecer del plantel lúdico. Es más, a partir de ahora promete dar más guerra que nunca, aunque sea desde un punto de vista diferente. Así, la compañía japonesa ha firmado un acuerdo con Microsoft con el fin de desarrollar juegos para la nueva consola de la compañía de Gates. El primer fruto de ese acuerdo será el lanzamiento de 11 juegos , entre los que se cuentan *Jet Set Radio 2*, *Panzer Dragoon*, *Gun Valkyrie* y *Sega GT 2*. Pero no queda todo en eso; Sega también dotará a Xbox de su sistema de juego *on-line* de banda ancha.





BREVES

Submarine Titans



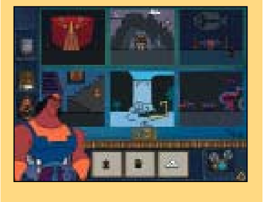
La distribuidora española FX Interactive continúa su política de buenos juegos a bajo precio con este título de estrategia en tiempo real que verá la luz en el mes de mayo de este año. Este título futurista nos introduce en las profundidades del océano, que ha acabado por inundar toda la superficie del planeta. Aunque no parece alcanzar las altas cotas de calidad de programas de la casa como *The longest journey*, sí se presenta con buenas perspectivas.

Pokémon oro y plata

La espectacular presentación de la última edición de Pokémon, ya oro y plata, es sólo una muestra de lo fuerte que los pequeños monstruitos de Nintendo están pisando. La estación de Atocha fue el escenario de un simpático acto, una caravana que cruzó la madrileña avenida de la Castellana, una de cuyas protagonistas, además de los Pokémon, fue la actriz Paz Padilla. Las noticias no acaban ahí, pues al parecer ya está lista la tercera parte de las películas que giran en torno a los mismos personajes, aunque aún tardará un poco en aparecer en nuestro país.

Más Disney

Los más pequeños de la casa podrán pasar muy buenos momentos con el nuevo lanzamiento que prepara la compañía Disney, *The Emperor´s New Groove*. Se trata de un programa que explota a los conocidos personajes de la compañía, que no se cansa de crear mitos entre nuestros niños. Aunque muchos de sus juegos sólo tienen un nivel aceptable, lo cierto es que son una apuesta segura, pues muchos padres se dirigen a ellos a ciegas. En cualquier caso, este nuevo título mejorará, sin duda, el nivel de la serie.



Black & White: conviértete en un dios y domina el mundo

Lionhead se estrena a lo grande sacando al mercado el œltimo y esperado trabajo del programador Molineaux, para hacer las delicias de sus seguidores y descubr rselo a los que no le conoc an en una aventura «divina».

ESTRATEGIA-ROL-AVENTURA



▲ *El templo es el centro de operaciones de todas nuestras acciones durante el juego.*

Nunca te has planteado cómo debe de ser sentirte todopoderoso? ¿Cómo actuarías en caso de poder hacer cualquier cosa sin que nadie te juzgara, siendo tú quien te marcaras los límites?¿No fuiste de esos niños o niñas que escarbaban fascinados los hormigueros? Al parecer el equipo que ha realizado *Black & White* seguramente respondería afirmativamente a estas preguntas pues han preparado una delicia para que nos sintamos desde el principio como un dios. De eso trata *B&W*, de ser un dios y aprender a vivir con ello. Después de una espera de más de dos años, el programador Peter Molineaux, uno de los grandes gurús modernos del videojuego y uno de los fundadores de la excepcional productora Bullfrog con la que fue autor, entre otros, de títulos de tanto renombre como P*opulous*, *Syndicate* o *Dungeon Keeper*, vuelve ahora de la mano de Lionhead Studios con este juego que a buen seguro se va a convertir en una de las referencias de esta primavera y se incluirá entre lo más destacado que nos deje el primer año del siglo.



Black & White parece la finalización de un ciclo y el comienzo de otro, pues se le puede considerar una versión mejorada de un montón de las ideas argumentales y planteamientos técnicos de sus ya citados trabajos anteriores, como una ampliación de nuevos horizontes, con la inclusión de peleas entre grandes criaturas fantásticas en una mezcla de luchas de arcade y Pokemon para más talluditos. Es también un juego de estrategia, rol y una aventura gráfica. Es decir, muy posiblemente estemos ante uno de los títulos más innovadores del panorama actual, que ha sabido unir tantos tipos de géneros en un producto coherente y de gran calidad.

Debido a toda esta diversidad, los objetivos del juego son muy amplios, y si bien existe un hilo argumental dentro de la una aventura clásica con principio y fin, podemos perfectamente pasar y divertirnos en ver cómo se desarrolla nuestra aldea o cómo crece nuestra criatura. Pero vamos paso a paso. Nuestro papel en el juego consiste, como se ha mencionado, en ser dioses, de una tierra paradisíaca que se llama, cómo no, Edén. En este mundo nuestro poder es ilimitado. No tenemos ninguna clase de restricción. Ésa parece ser la idea más general de sus creadores, que los jugadores puedan hacer todo aquello, que se les ocurra, dentro de unos límites técnicos claros. Cuando empezamos las partidas los conceptos de bien y de mal no existen, y son nuestras acciones las que los van definiendo. A nuestra sombra crece una tribu de hombres que cree en nosotros.

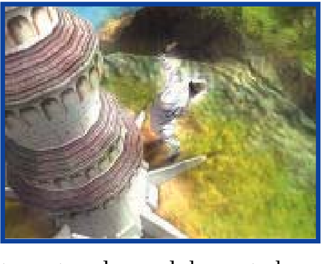


Cuanta más gente crea en nosotros mejor y más poderosos seremos. Nuestras decisiones como dios de la tribu, los milagros que realicemos y las acciones de nuestra criatura (que son unos bichos gigantescos y belicosos por naturaleza) determinan el nivel de fe de los aldeanos en nosotros, su dios. Nuestro templo es el centro neurálgico de nuestra vida en el paraíso. Cuando terminemos de ayudar a construirlo a nuestros aldeanos dentro de él encontraremos todas las opciones fundamentales del juego, repartidas en diferentes salas, todo en un ambiente 3D, como el resto del juego, de lo más agradable, aunque en algunas ocasiones y para cosas puntuales como guardar una partida, se hace un poco cansino tener que ir hasta la sala y situarse en el nicho correspondiente para salvar. Además, cuesta hacerse un poco con el control del puntero (que tiene forma de mano gigantesca) al principio, y sobre todo en espacios cerrados como en el interior del templo el movimiento es muy difícil. Las opciones de movimiento permiten desplazarnos en todos los ángulos, zoom incluido. La mano se nos suele volver tonta y es posible que se nos vaya una cosecha o matemos por descuido a un hombrecillo en el aprendizaje.

Las partes del juego

El modo que hemos llamado clásico *Black & White* se compone de tres grandes capítulos. En el primero de

ellos aprendemos a manejarnos dentro de nuestro mundo y vamos definiendo nuestro punto de vista moral, en el segundo comenzamos a descubrir y luchar con otros dioses por el control del mundo, donde tomamos conciencia de la importancia de nuestra criatura, y en el tercero tiene lugar la batalla definitiva, por cierto, espectacular, por el control total. Por lo tanto, tenemos que estar pendientes de varios frentes a la vez. No es un juego, ya lo hemos dicho, que se pueda encuadrar en los corsés estrechos de un género determinado. Toda esta variedad puede hacer que parezca muy complicado, que lo es, pero mucho menos de lo que piensas, pues han demostrado gran habilidad creando dos «personajillos», un diablillo rojo y feo y un ángel regordete y sonrosado, que actúan como la voz de nuestra conciencia, nos hacen compañía en los momentos de soledad divina y son, en el fondo, un manual de ayuda a lo largo de toda la partida. Desde el comienzo nos van informando fácilmente de todos los pasos para manejar correc-



tamente cada uno de los controles y posibilidades de acción, y nos van a guiar en todo momento por cada uno de los capítulos para no perdernos, si no queremos, en las enormes posibilidades que se nos ofrecen. Además, nos incitan a que nos decantemos hacia el bien o el mal continuamente con sus comentarios, muy graciosos en ocasiones (sobre todo claro los del diablillo, al que le he tomado cierto afecto). Son uno de los grandes aciertos del juego. Otro elemento destacado son las criaturas. Éstas son enormes seres a los que entrenamos para luchar con otras de su raza que poseen el resto de los dioses: pueden medir varios cientos de metros si las alimentamos bien (con una dieta sana y equilibrada) y las educamos correctamente (con diversiones tan saludables como el tiro del aldeano por ejemplo). Podemos tener varias a lo largo del juego, tienen una personali-



dad propia que puede coincidir o no con la que estamos adoptando nosotros, incluso puede ser totalmente contraria. Al principio del juego se nos da a elegir entre tres criaturas diferentes, pero en total podemos hacerlo entre más de 10, pasando por todo tipo de animales, como vacas, tortugas o lobos. La autonomía y el nivel de realismo que alcanzan las mismas está muy conseguida y las luchas son espectaculares. Una buena tarjeta gráfica en ese momento se agradece sobre todas las cosas para poder apreciar la variedad de efectos lumínicos que han desplegado en los golpes y magia que puedes realizar. Las posibilidades futuras que se vislumbran son impresionantes para próximos juegos similares.
Peter Molineaux ha apostado una vez más en sus títulos por una particular visión de la IA dentro de los juegos de entretenimiento, lo que es de agradecer, y ha conseguido dotar al juego de una versatilidad e interés enormes, pues la reacción de los enemigos y los propios personajes es enormemente variada y sobre todo de vital importancia para dotar al programa de un realismo cada vez mayor, como de una diversión también superior, ampliándose la incertidumbre del desarrollo de la propia historia.
Una mención muy destacada merece el sonido de este videojuego que raya muy alto y acompaña perfectamente cada una de las



▲ ***Podemos sacar a pasear a nuestra criatura llevándola con una correa.***

situaciones que se nos van presentando a lo largo y ancho del Edén. Es uno de esos programas que jugándolos sin sonido parecería mil veces peor. Impresionante y muy acertada selección de géneros musicales que crean una atmósfera única.
Como dato negativo señalar que han suprimido las típicas animaciones cinéticas con render de lujo de inicio de juego o de final de fase, que tanto suelen relajar cuando llevas horas pegado a la pantalla y que dan esa visión épica a las aventuras. En cierta medida es comprensible, dado el carácter enormemente abierto del juego y la multitud de posibilidades que tiene que hacen imposible abarcarlas todas. Esta situación se ve en parte compensada por los magníficos efectos de luz y gráficos que tiene el juego, pero que por desgracia no resisten muchas veces las distancias muy cortas.
Creo que el mapeado podía haber sido mejor. Para disfrutar además de todos los matices que han preparado a nivel gráfico, se necesita un equipo superior a la media de un sobremesa multimedia

BLACK & WHITE
Precio: 7.990 pesetas (48,02 euros)
Distribuidor: EA games
Tfn: 91 304 70 91
www.blackandwhite.ea.com/
Configuración mínima: Windows 95/98/2000, Pentium II 350 MHz, 64 Mbytes de RAM, 600 Mbytes de espacio libre en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica aceleradora de 8 Mbytes.

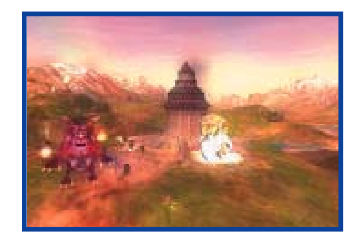
VALORACI N

Muchos tipos de juego que se adaptan a cada persona, con magníficas imágenes en 3D y un sonido espectacular.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

normal y corriente, y un gama alta si lo queremos apreciar en toda su majestuosidad, lo que hace que se aleje un poco de las posibilidades de alguna parte del público y limite su disfrute a buena parte del resto.
Como último apunte comentar que el autor ha querido diferenciar desde el comienzo la tendencia de los jugadores hacia el lado blanco o el reverso oscuro, y a puesto a la venta el juego (porque es el mismo juego, no es que sean versiones distintas) en dos cajas con diseños diferentes. Podrás comprar una de diseño con la cubierta negra, si decides encaminarte ya por la senda de lo maligno, u otra con la cubierta blanca, si lo que decides es que vas a llevar el recto camino. Parte del precio de la segunda modalidad, más costosa será destinada a obras benéficas. Todo un detalle.
La posibilidad de jugar con otras personas no se ha descuidado, como es natural a las alturas que estamos. Se puede jugar en red en formato multijugador, o los que tengan una



conexión a Internet en casa pueden jugar en línea con otros internautas, aunque no creo que el juego esté pensado para este formato y que todas las posibilidades se vean reflejadas correctamente de esta forma, pero a buen seguro que la comunidad de jugadores y criaturas que se muevan por la Red en breve será enorme y habrá multitud de matanzas *on-line*.
Estoy convencido de que me quedo corto comentando las opciones de este juego, pues son mucho más grandes que las de un juego normal.

Roberto Sol s

Lego: Stunt Rally, Legoland, Alpha team

Hay quien ha definido Lego como el mejor juguete del mundo. Esos bloques de plástico que tantos buenos ratos nos han hecho pasar mientras constru amos todo tipo de veh culos, edificios, mundos imaginarios cimentados con ladillos de colores. Ahora, esos ladrillos estÆn embutidos dentro de un CD, gracias

SIMULACIÓN

Una idea tan simple como crear un juguete que pudiera ser montado y desmontado una y otra vez, adquiriendo nuevas formas, las que nuestra imaginación determinaba. Eso es Lego, uno de los juguetes con más éxito de la historia, la materia prima con la que construir tantas cosas como se nos pasara por la cabeza. Sin lugar a dudas, la principal virtud de estos juguetes es precisamente esta cualidad de «materia prima», ya que las piezas por sí mismas no son nada, cobran sentido mientras nosotros las montamos, proyectando nuestra imaginación sobre el plástico. Debido al enorme éxito de Lego se creó la división Lego Media, encargada de desarrollar videojuegos inspirados en los famosos juguetes. Aquí es, quizás, donde el concepto Lego entra en conflicto, ya que la mencionada característica creativa es muy difícil de plasmar en los videojuegos, mucho más limitados.

Suertes dispares

Tres son los juegos que nos ocupan. Y, si bien es cierto que el nivel medio es bajo, hay diferencias entre unos y otros. La principal característica común a los tres juegos es el uso de elementos Lego en el universo gráfico de cada uno de ellos. De hecho, es lo único que hay de Lego en los juegos, ya que su desarrollo nada tiene que ver con el juguete en que se basan.
Los tres tienen una estética muy similar. Sus interfaces son prácticamente idénticas y los tres están doblados al castellano, algo muy importante si tenemos en cuenta al público al que, en teoría, están dirigidos. Otra característica común es lo bien plasmados que están los juguetes Lego. Todos los elementos son perfectamente identificables con un grado de fidelidad asombroso, desde las manos y las caras de los personajes, tan características de la marca, hasta la palabra «Lego» en la parte superior de los pivotes de los ladrillos.
Los tres programas están bien aderezados con unos vídeos de buena calidad en los que contemplaremos a los personajes realizando todo tipo de faenas. Resulta curioso ver cómo se mueven unos seres que hasta ahora sólo estaban animados en nuestra imaginación.

Legoland

Empezaremos por *Legoland*. Básicamente podríamos definirlo como un gestor de parques de atracciones, un juego en el que nuestro propósito es crear un parque y hacer que prospere. Es prácticamente idéntico a *Theme Park*, pero todos los elementos del parque, desde las atracciones hasta los árboles, pasando por las personas, los decorados y hasta los menús, están formados por piezas de Lego.
Se trata de un programa bastante correcto, muy completo y con una dificultad creciente bien ajustada, si bien es cierto que al principio resulta excesivamente fácil, cosa comprensible teniendo en cuenta que es a los niños a quien está destinado el compacto. Podremos realizar episodios sueltos o un largo y completo modo historia,



▲ *Un parque de atracciones a la medida de Lego.*

la estrella del programa, en el que se nos irán proponiendo sucesivos retos cada vez más difíciles.
Quizás a alguno le pueda irritar especialmente el trato que nos da el narrador del juego, que parece una versión de plástico amarillo de un Teletubbie sobreexcitado. Realmente puede llegar a ser desesperante, aunque posiblemente a un niño no le parezca tan terrible. Poco más se puede decir de este programa que, aunque no tiene grandes fallos, carece también de grandes virtudes. El mayor atractivo radica en el uso de elementos Lego, pero si lo que buscamos es un buen gestor de parques, tenemos *Theme Park* en cualquiera de sus ediciones.

VALORACI N

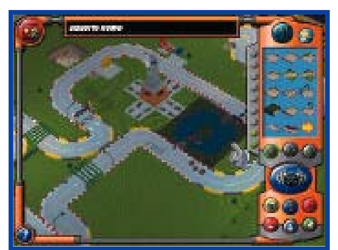
Insípida versión de Theme Park, sólo apta para niños.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

Stunt Rally

Como hemos dicho anteriormente, la calidad media de estos tres programas no es demasiado alta, pero Stunt Rally se sale de esta media, y no precisamente por arriba. Es un programa realmente malo, que aburrirá a cualquier usuario tras el primer cuarto de hora, instalación



incluida. La idea original era buena, pero ha sido llevada a cabo de manera tan desafortunada que no resulta interesante en absoluto.
Stunt Rally es un juego de coches Lego con editor de circuitos. Este editor no está mal realizado, con una interfaz correcta, aunque con numerosos defectos, y bastantes posibilidades. Conforme vayamos ganando carreras en el modo historia se nos irán otorgando nuevos tipos de pistas que incorporar a nuestros circuitos. Por supuesto, todos los elementos que aparecen en el juego están construidos mediante piezas de Lego. Mención especial para los coches, que bien podrían servir como libro de instrucciones para la construcción de cualquier modelo.
Los circuitos se ven desde arriba, en perspectiva isométrica, bastante similar a los juegos de





▲ *Elección del vehículo con el que correremos.*

coches de *Micro Machines* para las consolas de dieciséis bits, aunque podemos mover la cámara con cierta libertad. Los coches se ven pequeñitos y nuestro campo de visión está bastante limitado.
El problema lo descubrimos cuando, una vez construido el circuito, o haber elegido uno de los que ya vienen hechos, empezamos a correr. Por increíble que parezca, no podemos girar con el coche, tan sólo ir hacia adelante o hacia atrás y cambiar de carril. Desconocemos qué puede haber llevado a los diseñadores del juego a este desarrollo, pero resulta de lo más aburrido. Lo más curioso es que, a pesar de que los vehículos toman solos las curvas, suelen salirse del circuito y tratar de controlarlos como si fuesen coches de *Scalextric* resulta poco menos que imposible debido al reducido campo de visión que tenemos.
Poco importa decir que disponemos de varios modos de juego como carrera rápida, campeonato y multijugador, porque el producto es tan malo que ninguna opción extra puede salvarlo. Nada recomendable.

VALORACI N

El peor de los tres con diferencia, un juego muy malo.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

Alpha Team

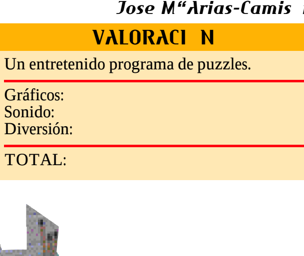
Y si decíamos que *Stunt Rally* está por debajo de la media, ahora toca comentar que *Alpha Team* la eleva bastante. Es, sin lugar a dudas, el mejor de los tres juegos, tanto por su planteamiento como por su realización. Se trata de puzzles bastante originales, aptos para todos los públicos. Si bien es cierto que está orientado hacia el público infantil, cualquier persona se lo pasará en grande resolviendo los juegos de lógica.
La mecánica de los puzzles es más o menos la siguiente. Nuestra misión es guiar a los personajes desde el punto de partida hasta un pulsador que abre la salida a través de un entorno tridimensional. Para ello, contamos con elementos de Lego que tienen distintas funciones: baldosas que cambian la dirección del personaje, toboganes, rebotadores, escaleras, bombas, todos ellos reproducciones de piezas reales de los juguetes de plástico. Así que nuestra tarea consiste en distribuir por el escenario los mencionados elementos para que nuestros personajes, que sólo saben caminar en línea recta, alcancen su objetivo. Es un planteamiento muy similar al de los *Lemmings*, pero en tres dimensiones y con piezas de Lego.
La dificultad está perfectamente escalonada. En las primeras misiones no tendremos más que distribuir unas pocas baldosas por el suelo y tan sólo seremos responsables de un personaje, pero poco a poco se irán sumando nuevos objetos y llegaremos a estar a cargo de seis personajes, cada uno con unas características específicas e imprescindibles para el buen desarrollo de las misiones. Gráficamente está muy bien hecho, con unos entornos robustos y bien construidos, unos personajes fantásticamente realizados y toda una procesión de piezas de Lego fielmente reproducidas. Sin embargo, el sistema de cámaras, que tendremos que estar continuamente utilizando para que no se nos escape ningún obstáculo, no está del todo logrado.
En el apartado sonoro hemos de destacar la buena labor que han llevado a cabo los dobladores del juego, que está en perfecto castellano. Voces oportunas que aportan información importante y que en ningún momento resultan pesadas. La música ambienta a la perfección cada momento.
En el apartado de jugabilidad también se ha realizado un buen trabajo, tanto por la mencionada dificultad creciente como por lo sencillo de su control. Hemos de añadir que en algunos momentos puede resultar desesperante, ya que no resulta difícil quedarse atascado y no ofrece alternativas: si nos atascamos, no hay otra manera de avanzar.
En definitiva, *Alpha Team* es un buen juego, el mejor de los tres y el más recomendable, aunque quizás pueda resultar excesivamente difícil para el público infantil.

Jose M“Arias-Camis n



▲ *Uno de los estupendos puzzles del juego.*





LEGOLAND, STUNT RALLY, ALPHA TEAM

Precio unidad: 5.990 pesetas (36 euros)
Desarrollador: Lego Media
Distribuidor: Lego
Teléfono: 91 745 86 00
www.lego.com
Configuración mínima: Windows 95/98, Pentium II 233 MHz, 32 Mbytes de RAM, 350 Gbytes de espacio libre en el disco duro, tarjeta de vídeo de 8 Mbytes, tarjeta de sonido compatible con DirectSound, CD-ROM.

VALORACI N

Un entretenido programa de puzzles.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

Un juguete con solera

Los orígenes de Lego se remontan a 1932, cuando un carpintero danés inventó el original juguete. Su nombre se debe a la unión de dos palabras danesas, «LEg GOdt», que significa algo así como juega bien. Poco a poco la compañía fue cambiando su forma hasta la actualidad. Recientemente, Lego ha sido nombrado mejor juguete del siglo y la multinacional tiene contratos con compañías como Microsoft y con gente tan importante como Steven Spielberg, que les ha vendido los derechos para hacer Legos de Parque Jurásico 3. Hace unos años comenzó a desarrollar una nueva línea de juguetes Lego llamada Mind Storm, un proyecto ambicioso que trata de hacer llegar a todo el mundo la robótica y la cibernética con fines lúdicos y de manera sencilla. Ahora, Lego prueba suerte con los videojuegos con una nueva división llamada Lego Media y un catálogo de juegos cada vez más amplio.

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

America: No peace beyond the line!

Esta vez la cosa va de indios y vaqueros. DespuØs de ver numerosas aventuras recreadas en un mont n de escenarios basados en pel culas, ciencia-ficci n y un largo etcØtera, ahora toca al lejano Oeste.

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Las desventuras de los idolatrados John Wayne y compañía se ven reflejadas en este juego de estrategia en tiempo real. El programa se desarrolla entre los años 1820-1890; todas las fases de que dispone este juego están basadas en hechos de la historia americana acaecidos entre esos años. Los avezados aventureros que se lancen con este juego de estrategia en tiempo real se encontrarán con un sinfín de sorpresas, que abarcan desde las ingeniosas habilidades puestas a los personajes del juego hasta la increíble exactitud de los detalles, que se asemejan mucho a lo que debió de ser aquella época y que hacen de este producto una pieza importante de nuestra colección.

La historia

La aventura comienza escogiendo uno de los cuatro pueblos con los que podemos jugar, que son: indios, mejicanos, desperados o americanos. Cada pueblo tiene que cumplir una serie de misiones para



poder culminar el juego de manera victoriosa. Y, por supuesto, cada uno tiene unas características que le hacen diferente de los demás. En efecto, podremos sacar partido de los indios, trabajadores y recios, que para poder sobrevivir conseguirán los alimentos de la caza o de la tierra; o sorprendernos de cómo



▲ *Las unidades parecen sacadas de una clásica película de indios y vaqueros.*

los desperados, formados por cazadores, mercenarios, pistoleros, etc. basan toda su supervivencia en el pillaje y las destilerías de alcohol. Tenemos que cumplir una misión que se nos encomienda, para lo que nuestro poblado deberá crecer económica, social y militarmente; construyendo casas, tiendas, destilarías, eliminando a nuestros enemigos, recolectando madera y oro para crear nuevas opciones de crecimiento, etc. Para disponer de alimentos no sólo tendremos que crear despensas, sino que también deberemos procurarnos la comida, cazando búfalos o cuidando vacas o, por qué no, robándoselas a nuestro vecino. También habrá que procurarse equinos para poder tener nuestras tropas montadas. Para ello, sólo tenemos dos opciones: criar nuestros propios caballos, cosa que requiere cierto tiempo, o salirnos al más puro estilo vaquero a capturar las manadas de Mustand que vagan por el monte.

El combate

En cuanto a las habilidades de combate de los diferentes pueblos, todos tienen en común dos aspectos muy importante, la Moral y la Experiencia. Todas las unidades disponen de un índice de moral que oscila entre los 80 y 120 puntos. Este marcador descenderá de manera peligrosa cuanto más lejos estén del líder del pueblo, lo que influirá significativamente en el rendimiento tanto en las unidades militares como en las civiles. Pero hay que tener cuidado, porque el líder también debe tener equilibrado su índice de moral; para ello, debe estar cerca de su cuartel general. La experiencia, como ocurre en la vida real, la conseguiremos cuando culminamos con éxito las actividades que realizamos con nuestras unidades. Por ejemplo, la experiencia del líder aumenta con el número de victorias que alcanza frente a tropas enemigas; este aspecto también influye directamente sobre el rendimiento de las tropas. Cada pueblo puede crear diferentes tipos de guerreros con distintas cualidades. Los indios disponen de guerreros con rifle o lanzadores de cuchillos, los americanos de Sheriff o de soldados de caballería. Cada uno de ellos está capacitado para realizar una función determinada; pero las características de los pueblos hacen que cada unidad tenga unas habilidades muy particulares. Así, los americanos disponen de armerías con las que poder entrenar a los soldados de caballería; si el pueblo indio quiere tener soldados de este tipo debe procurarse las armas, ya que no dispone de tecnología para crearlas. La única manera de hacerlo es asaltando las caravanas de transporte de armas de los americanos o de los mejicanos, realizando emboscadas, ya que los indios son el único pueblo que puede atravesar los bosques; pero cuidado con los almacenes que nos encontremos por el camino.

AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE!

Precio: 5.995 pesetas (36,03 euros)

Desarrollador: Related Designs

Distribuidor: Data Becker

Tfn: 91 378 80 06

www.game-america.com

Alternativa: Red Alert 2, Dune 2000

Configuración mínima: Pentium II 266, Windows 95/98(SE)/Me/2000, 64 Mbytes de RAM, 460 Mbytes de espacio libre en disco duro, tarjeta gráfica compatible Direct X7 con 800x600 High Color, tarjeta de sonido compatible Direct Sound, ratón, lector de CD ROM.

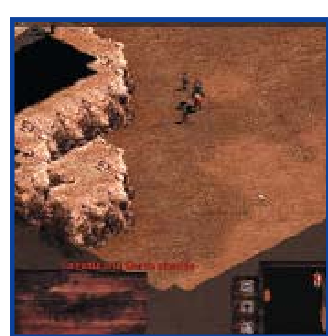
Configuración recomendada: Pentium II 450, W95/98(SE)/Me/2000, 128 Mbytes de RAM, 460 Mbytes espacio libre en disco duro, tarjeta gráfica compatible Direct X7 con 800x600 High Color, tarjeta de sonido compatible Direct Sound, ratón, lector de CD ROM.

VALORACI N

Los indios podrán, por una vez, salir vencedores en la cruenta batalla por las Américas.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:



▲ *El terreno en que nos movemos está muy bien ambientado.*

En definitiva, el alto nivel de detalle y el cuidado que ha tenido la casa Related Designs en recrear hasta los más insignificantes detalles hacen de éste un excelente juego para los amantes de la estrategia en tiempo real.

Javier Rubio

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

Pizza Connection 2

Dar la vuelta al mundo, creando algunas de las mejores recetas, al mismo tiempo que intentar levantar el imperio de las pizzas, son algunos de los ingredientes de esta entrega de Software 2000.



VALORACIÓN

Una historia que puede enfocarse desde dos puntos: conseguir ser un buen gestor o un gran mafioso, dependiendo de las inclinaciones del usuario.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

ESTRATEGIA

Esta compañía vuelve a intentar abrirnos el apetito con la segunda parte de *Pizza Connection*, una sabrosa aventura por el mundo de la restauración al más puro y genuino estilo de la mafia. En ella deberemos desarrollar una serie de cualidades, además de las culinarias, para poder triunfar en tan competitivo y sacrificado mundillo.

Para ir adquiriendo todas esas habilidades, la única opción es iniciar el juego y observar e investigar cómo podremos introducirnos de lleno en este mundo y cumplir con las tareas u objetivos que nos marca el juego; entre ellos suele estar incluida la de acabar con la reputación de tus adversarios.

Al comenzar el juego nos plantean dos posibilidades entre las que elegir: iniciar partida y partida libre. Lo más recomendable cuando uno quiere entrar en esta aventura es practicar en el modo *Iniciar Partida*, ya que te introducirá de lleno en el funcionamiento del mecanismo de la historia a través del tutorial y podrás practicar la manera de incrementar tus habilidades como un gran gerente de una cadena de pizzerías. Sólo de esta manera conseguirás aprender el verdadero funcionamiento del juego que, únicamente con el tutorial, no queda excesivamente claro, por lo que tendrás que investigar por tu cuenta y riesgo las opciones y consecuencias de tus actos.

A gusto del consumidor

En el modo partida libre, eres tú el encargado de escoger el escenario para llevar a cabo tu proeza, teniendo como opciones algunas de las más bellas e importantes ciudades del mundo, como París, Londres, Madrid, Nueva York, Tokio o Sidney, entre otras. Una vez seleccionada la ciudad adecuada, tendrás que fijar los objetivos que deberás cumplir en ella y, finalmente, indicar el nivel de dificultad de la partida, para lo que cuentas con una amplia gama de categorías profesionales que se suponen aumentan o disminuyen los obstáculos para que cumplas con tus objetivos desde el nivel de recadero hasta el de padrino, pasando por el de friega platos, experto, sibarita, gerente, hombre de negocios o accionista, etc.

Para poner en marcha la cadena de restaurantes deberás comenzar por elegir la ubicación de las pizzerías y de la sede central, desde donde se podrá controlar y gobernar este aprendiz de imperio de la pizza. Para montar una sede central es necesario comprar un edificio y construir allí el nuevo hogar. Por otra parte, a la hora de elegir la ubicación de los restaurantes podrás elegir un local para alquilar o comprar uno. En el caso de construirlo, también tendrás que hacerte cargo de adquirir el mobiliario (lo más aconsejable en estos casos es contratar a un decorador), sin olvidar la música que dará un toque diferenciado a tus locales.

▲ *Los gráficos superan en calidad al sonido.*

Precio: 6.995 pesetas (42,04 euros)

Desarrollador: Software 2000

Distribuidor: Virgin

Teléfono: 91 789 35 50

www.software2000.de

Configuración mínima: Windows 95/98/Me/2000, Pentium II 266 MHz, 64 Mbytes de RAM, 600 Mbytes de espacio libre en el disco duro, tarjeta de vídeo de 2 Mbytes, tarjeta de sonido de 16 bits, CD-ROM 4x.

Configuración recomendada: Windows 95/98/Me/2000, Pentium II 400 MHz, 128 Mbytes de RAM, 600 Mbytes de espacio libre en el disco duro, tarjeta de vídeo de 8 Mbytes, tarjeta de sonido de 16 bits, CD-ROM 4x.

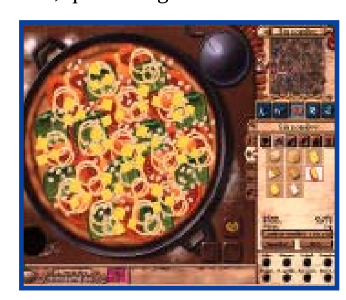
La calidad del sonido no está muy lograda. Sin embargo, la de los gráficos es bastante mejor. En cada uno de los escenarios por lo que iremos pasando descubriremos un elemento arquitectónico característico de ese lugar, calidad que cuando nos acercamos a los locales se traduce en los detalles de vestuario y caras de los personajes.

Puntos adicionales

Junto con los objetivos principales del juego, el participante irá recibiendo una serie de ofertas (que en nuestro mundo se traducirían en chantajes por parte de los órganos de gobierno de las ciudades) que podrán ser aceptadas o rechazadas. A través de estos trabajos secundarios se puede obtener algún trato de favor por parte de la administración, que facilite la consecución de las metas iniciales del juego.

Para llevar a cabo todas estas tareas, además de la preocupación por destruir la reputación de la competencia, no se debe descuidar el aspecto culinario de la historia, tratándose de una buena oportunidad para incrementar la capacidad de «cocinillas» de los jugadores. En efecto, no se debe olvidar que para triunfar hay que proporcionar a los clientes un menú que se adecue a sus gustos, elaborando sabrosas recetas que traten de satisfacer hasta al más exigente paladar. Estas fantásticas recetas podrás crearlas tú mismo o contratar la sapiencia de un experto en la materia, a gusto del consumidor.

Finalmente, en los tiempos que corren no se puede olvidar la importancia del arte de la publicidad, que conseguirá atraer a un



mayor número de comensales a la cadena de pizzerías que mejor plantee su campaña.

En definitiva, se trata de un buen ensayo para aquellos que deseen orientar su futuro al mundo de la restauración como empresarios, aunque no sé si exactamente a la altura del mundo real.

Esther G. Presencio

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

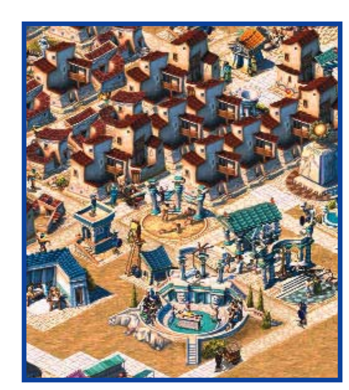
Señor del Olimpo: Zeus

Las ciudades griegas cobran vida en el nuevo t tulo de Sierra. En tu papel de gobernante de una gran urbe, habrÆs de lidiar con las necesidades de tus conciudadanos, pero tambiØn con los cambios de humor de los dioses y los monstruos de la mitolog a helena.

SIMULADOR DE CIUDADES

Con sus simuladores de construcción y gestión de ciudades, Sierra ha recorrido ya varias de las más importantes civilizaciones de la Antigüedad. Tras los títulos dedicados a Roma y Egipto, le toca ahora el turno al mundo helénico. Señor del Olimpo: Zeus no se distancia mucho de los juegos que le precedieron. Tu papel es el de gobernante de un pequeño villorrio que con el tiempo se irá convirtiendo en un gran centro urbano. Planificar los distintos barrios, situar los edificios de servicios y entretenimientos y entrenar un ejército que garantice la seguridad son algunas de las atribuciones que recaen sobre tus hombros. Las áreas de gestión en la ciudad son básicamente las mismas que en entregas anteriores: vivienda, administración, agricultura, higiene, industria, comercio, cultura, diversión y seguridad, principalmente.

Por supuesto, todos estos elementos están adaptados a las peculiaridades de la civilización griega. Los gimnasios, los teatros y las academias de filosofía son ahora fundamentales para hacer un buen papel en los numerosos juegos panhelénicos a los que tan aficionados eran los compatriotas de Pericles. El prestigio de tu ciudad dependerá en buena medida de los atletas, artistas y filósofos que tengan en ella su cuna y de los resultados que obtengan en

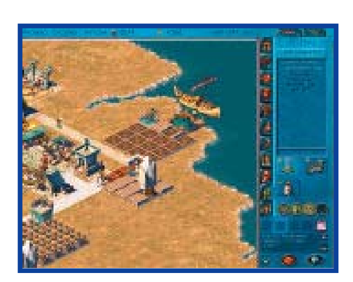


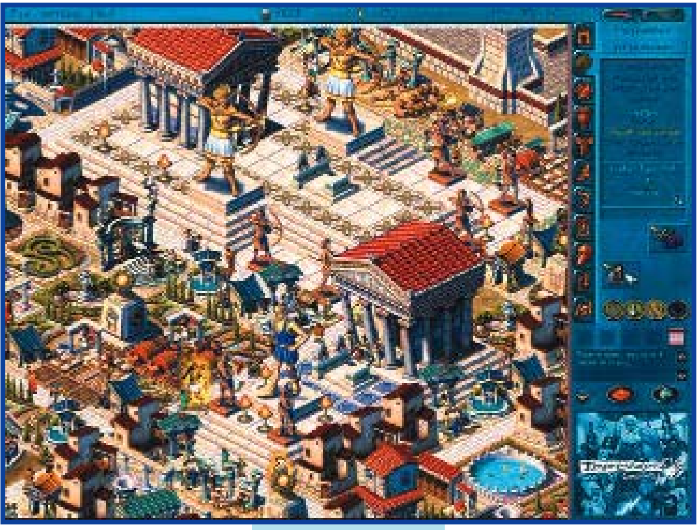
▲ *El apogeo de la polis griega.*

las competiciones. También tienen gran importancia las relaciones diplomáticas y comerciales. Zeus presenta como principal novedad la estructura de las campañas. Ahora afrontas distintas aventuras, hasta un total de siete, divididas a su vez en un número de episodios que oscila entre cinco y ocho. En el paso de un episodio a otro conservas la ciudad de la que eres gobernante, en lugar de volver a comenzar de cero como sucedía antes. Se trata de una medida muy acertada, que permite extender y perfeccionar tu urbe sin perder aquellos logros de los que te sientes particularmente orgulloso. Asimismo, tienes la ocasión de corregir defectos y de remodelar aquellos barrios e instalaciones que no están cumpliendo con su papel.

El argumento de las campañas se inspira tanto en acontecimientos históricos como en narraciones mitológicas. Incluyen, por ejemplo, la guerra del Peloponeso y la de Troya, que enfrentó a troyanos y aqueos, con la participación







de héroes como Aquiles o Héctor. También hay otras historias legendarias, como los trabajos de Hércules, las aventuras de Jasón y los argonautas o el enfrentamiento de Perseo con la Medusa. En las aventuras de este tipo tiene especial importancia contar con el favor de los dioses y de los héroes. Estos últimos son imprescindibles para derrotar a los monstruos que incordian a tus conciudadanos y frenan el desarrollo de la ciudad. Entre otros, habrás de vértelas con la Hidra, el Minotauro o el Cíclope.

SEÑOR DEL OLIMPO: ZEUS

Precio: 6.995 pesetas (42,04 euros)

Desarrollador: Sierra

Distribuidor: Havas Interactive

Tfn: 91 735 55 02

www.zeus.impressionsgames.com

Alternativas: SimCity 3000, Age of Empires 2

Configuración mínima: Windows 95/98, Pentium a 166 MHz, 32 Mbytes de RAM, 510 Mbytes de espacio libre en disco duro, tarjeta gráfica de 2 Mbytes y resolución de 800 x 600 en color de 16 bits, CD-ROM 4x, DirectX 7.0.

Configuración recomendada: Pentium a 266 MHz, 64 Mbytes de RAM, tarjeta gráfica de 8 Mbytes, tarjeta de sonido compatible con DirectX.

Estos griegos están muy vivos

Gráficamente, el programa está al mismo excelente nivel que los últimos títulos de la saga, como *Caesar 3* o *Faraón*. La arquitectura, las vestimentas, los oficios, los ejércitos..., todos los elementos están cuidados hasta el mínimo detalle. Los movimientos de los personajes están llenos de gracia y es un verdadero placer observar las idas y venidas de los aguadores, los comerciantes, los pastores o los recolectores de aceitunas.

Por tratarse de una civilización mediterránea, se destaca el papel de los olivos, de los rebaños de ovejas y de la pesca.

La animación de los trabajadores de las almazaras, donde se obtiene el aceite, es especialmente divertida, con un chaval balanceándose de la pértiga que acciona la prensa de aceitunas. Otro pilluelo se pasa las horas tirando piedras al guardián de tu palacio, sin que éste se atreva a abandonar su puesto. Es igualmente entretenido asistir a las representaciones teatrales, las pruebas de lucha libre o a las peroratas de los filósofos. Como siempre, puedes obtener información sobre la ciudad y sus problemas pulsando en cualquiera de los ciudadanos. Las voces y expresiones de los habitantes están muy logradas y lo mismo sucede con la ambientación sonora de la polis.

Señor del Olimpo: Zeus tiene todas las virtudes que caracterizan a la saga de construcción de ciudades antiguas de Sierra. Al mismo tiempo, para quien ya conozca los títulos anteriores, esta entrega puede resultar un tanto repetitiva, puesto que apenas añade cambios sustanciales. En cualquier caso, se trata de un juego de primer nivel, que sorprenderá agradablemente a los neófitos.

Miguel D az

VALORACI N

La nueva entrega de la saga de construcción de ciudades de Sierra tiene todas las virtudes de la serie, pero puede resultar repetitiva para quienes ya han jugado a los títulos anteriores.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

Terminator



Muy de vez en cuando aparece una película en DVD en zona 2 antes que en zona 1, pero que suceda con la edición especial de una película tan esperada como ésta no tiene precedentes. Viéndola se nota rápidamente que MGM realmente se ha esforzado en mejorar el original para adaptarlo a este nuevo formato. La diferencia entre el sonido mono con el que la vimos en cine y la nueva mezcla en Dolby Digital es abismal, y aunque el sonido no es tan puro como en su secuela, la espacialización conseguida es digna de oír, sin perder calidad ni siquiera en el doblaje español. La imagen también ha sido restaurada de forma que quede lo más fiel al original y, aunque no es perfecta, es mucho mejor de la que encontramos en cualquier otro soporte existente hasta ahora.

Los múltiples extras incluidos (más de hora y media de vídeo) se entregan en un segundo DVD que contiene: guión original, diseños de James Cameron, fotografías, *trailers*, anuncios, entrevistas, documentales y siete escenas no incluidas en la película. Lo único que se echa en falta es una pista de audio adicional.

Idiomas: 3
Subtítulos: 3
Formato: Widescreen 1.85 (16:9)
Sonido: Dolby Digital 5.1
Duración: 107 min.
Precio.: 4.495 pesetas (27,01 euros)
Imagen:
Sonido:
Extras:

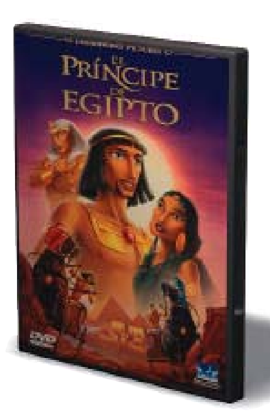


Para más informacion y pedidos: **902 170 976** o bien en la dirección **www.tododvd.com.**

En la página web podrás encontrar además otras ofertas de DVDs y equipos de cine en casa.

Envíos gratuitos peninsulares a partir de





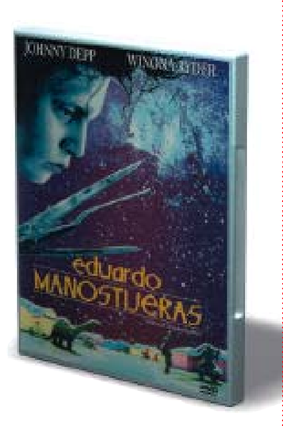
El Príncipe de Egipto

Casi dos años después de su edición en zona 1, por fin llega a nuestro país la primera película de animación de la factoría DreamWorks, que deslumbró a todos sobre todo por su perfección técnica. Ahora sigue haciéndolo en formato DVD, pues a una calidad de imagen excelente (sin llegar a la perfección de *Bichos* o *Toy Story*, eso sí) se le suman unos contundentes efectos de sonido envolvente y una atronadora banda sonora. Pero, inexplicablemente, Dreamworks sigue fallando en los contenidos extra, y no porque no los incorpore, sino porque no los cuida lo suficiente. En este caso nos referimos a que tanto los vídeos adicionales (casi 60 minutos de reportajes, «cómo se hizo», galerías de imágenes y *trailers*) como la pista de comentarios de los tres directores del filme se encuentran sin subtitular, por lo que sólo los que dominen el inglés podrán disfrutar con ellos. Un detalle que enturbia un buen producto.

Idiomas: 4
Subtítulos: 2
Formato: Widescreen 1.85 (16:9)
Sonido: Dolby Digital 5.1
Duración: 99 min.
Precio.: 3.995 pesetas (24,01 euros)
Imagen:
Sonido:
Extras:

Eduardo Manostijeras

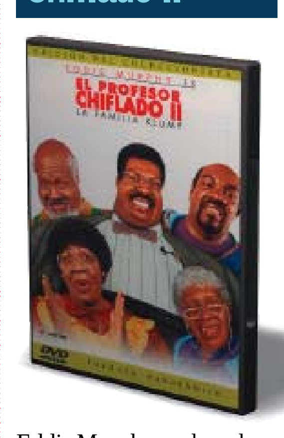
Por fin la productora Fox está lanzando los DVDs que Tim Burton merece. Después de *Sleepy Hollow* le llega el turno a esta película de 1990 que en forma de fábula relata la historia de un personaje de lo más peculiar. Técnicamente la imagen de este disco es superior a la media, y esto se nota sobre todo en los contrastes y colores vivos presentes a lo largo de la película. El sonido, a pesar de encontrarse en Dolby Pro-Logic (tal y como se estrenó en cine), no desmerece a la imagen, siendo la música la que más sale beneficiada. La pista de audio en español, sin embargo, se encuentra sólo en Dolby Surround. Los extras son numerosos (*trailers*, galería de fotos, documental,



entrevistas, anuncios) pero se hacen bastante cortos. Lo mejor sin duda son los excelentes menús animados y las dos pistas de comentarios subtituladas al castellano del director y del compositor Danny Elfman, uno de los más afamados, habitual de Tim Burton.

Idiomas: 2
Subtítulos: 2
Formato: Widescreen 1.85 (16:9)
Sonido: Dolby Surround
Duración: 103 min.
Precio.: 3.995 pesetas (24,01 euros)
Imagen:
Sonido:
Extras:

El Profesor Chiflado II



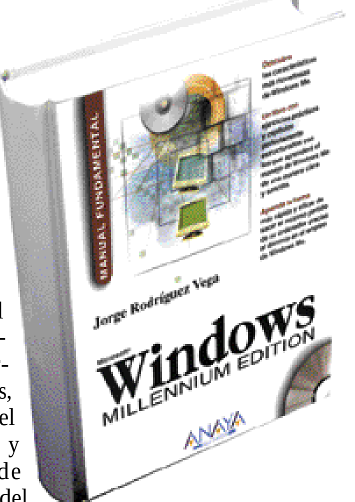
Eddie Murphy vuelve a la carga, desdoblándose de nuevo en seis personajes a cada cual más alocado y haciendo gala del humor que ya pudimos ver en la primera entrega. Esta película vuelve a confirmar el empeño que Columbia pone al hacer sus DVDs, pues además de una gran calidad de imagen y sonido añade 57 minutos de contenidos extra divididos en escenas eliminadas, tomas falsas, localizaciones, entrevistas, procesos de maquillaje, *trailers*, *storyboards* y un vídeo musical de Janet Jackson (también actriz en la película). Tanto los extras como la pista de comentarios del director se encuentran en su idioma original, aunque subtitulados en inglés. También resulta curioso que falten los subtítulos en español en la película y los contenidos en DVD-ROM que se anuncian en los menús. Lástima, pues de no ser por ello habría salido un DVD redondo. De todas maneras, no se trata de una de las mejores comedias en DVD, lo que le resta interés.

Idiomas: 4
Subtítulos: 4
Formato: Widescreen 1.85 (16:9)
Sonido: Dolby Digital 5.1
Duración: 102 min.
Precio.: 3.995 pesetas (24,01 euros)
Imagen:
Sonido:
Extras:

Librer a informática

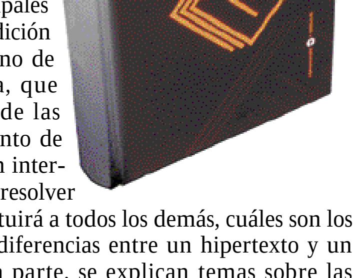
Windows ME, Access, Fotografía digital y el Libro digital y la WWW son los libros que proponemos este mes, para todos aquellos amantes de la informática que les gusta tener un ejemplar de estas características como libro de cabecera.

Windows ME



La colección «Manuales Fudamentales» de Anaya Multimedia ya cuenta con un título más dentro de su librería, se trata de Windows Millennium Edition de Jorge Rodríguez Vega. Dirigido a todos los usuarios y profesionales iniciados en el manejo de este nuevo sistema operativo de Microsoft, explica cómo realizar las primeras operaciones, el manejo avanzado del escritorio, la exploración de los diferentes archivos que tengamos guardados, cuáles son los servicios básicos, las herramientas de configuración del sistema, los diferentes accesorios y aplicaciones, las herramientas de Internet que incorpora y el manejo del registro; y todo ello por un precio de 4.995 pesetas con IVA. También es aconsejable utilizarlo como libro de consulta en centros de formación.

El Libro digital y la WWW



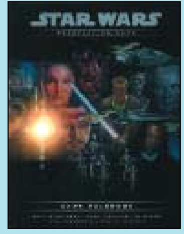
El autor del libro, Lluis Codina, ha desarrollado a lo largo de los últimos 15 años una importante labor investigadora en torno a temas como las publicaciones digitales. Con todo ello ha escrito El libro digital y la WWW que servirá de gran ayuda al lector que necesite encontrar respuestas o pistas para afrontar algunos de los principales interrogantes relacionados con la edición electrónica. Vale la pena señalar uno de los capítulos centrales de la obra, que analiza todas las características de las publicaciones digitales desde el punto de vista de su estructura y composición interna. En general el libro es ideal para resolver dudas como si el medio digital sustituirá a todos los demás, cuáles son los elementos que lo componen o las diferencias entre un hipertexto y un libro digital, entre otras. Por otra parte, se explican temas sobre las características de la Web como ecosistema informativo o la búsqueda de recursos de información.

Star Wars. El juego de rol

La Factoría Lucas empezó a hacer dinero hace más de veinte años con una película que revolucionó y marcó para siempre la industria cinematográfica mundial: Star Wars. En esos veinte años no han dejado de vender *merchandising* que ha ido engordando las ganancias de la que, quizás, es la marca comercial más exitosa del mundo. Ahora, aprovechando la convulsión en el mundo rolero que ha provocado la aparición del sistema abierto D20, el éxito del Episodio 1 y la expectación por el Episodio 2, se ha unido a Hasbro para sacar un juego de rol que no decepciona.

Uno de los factores más importantes de cualquier juego de rol es la ambientación. Debería estar claro cuál es la ambientación de un juego que se llama Star Wars, pero la cosa no es tan sencilla. Puede estar ambientado en la opción más comercial en este momento, el momento de transición desde la Antigua República al Imperio. También podrían haber apostado por algo más clásico, la primera trilogía que narra la historia de Luke Skywalker. O, aunque habría sido una opción muy arriesgada, se podría ambientar en el mundo que han definido las decenas de libros y series de cómics que han salido con historias posteriores a la primera trilogía.

Para tener a todos contentos han optado por una decisión salomónica incluyendo los tres momentos históricos en el libro básico.



**STAR WARS.
EL JUEGO DE ROL**

Precio: 5.995 pesetas (36,03 euros)

Editorial: Wizard of the Coast

www.wizards.com

Alternativas: EXO

VALORACI N

Al estar en inglés el precio es orientativo. El libro se puede encontrar a este precio (el más bajo que hemos encontrado) en Atlántica Juegos (91 523 17 67, atlanticcomic@mx3.redestb.es)

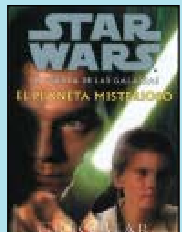
Ambientación
Reglas
Presentación

TOTAL

Star Wars. El Planeta Misterioso

Hay buenas noticias para los que no pueden esperar a conocer las nuevas aventuras del bueno de Anakin en el Episodio 2: acaba de salir a la venta un libro que cuenta lo que pasa en el tiempo que separa a ambas películas. Esta vez Obi Wan y su inquieto *padawan* deberán ir a un planeta misterioso en el que se compran naves simplemente increíbles. Parece sencillo, pero se verán envueltos en una gran aventura en la que conocerán maravillas y peligros, futuros aliados y futuros horrores. Una estupenda forma de matar el gusanillo y ver qué pasa después de *La Amenaza Fantasma*.

VALORACIÓN



**STAR WARS.
EL PLANETA MISTERIOSO**

Precio: 2.300 pesetas (13,82 euros)

Editorial: Martínez Roca

Kalpa Imperial

KALPA IMPERIAL

Precio: 1.200 pesetas (7,21 euros)

Editorial: Gigamesh

La narración fantástica en castellano es un territorio plagado de joyas por descubrir. Kalpa Imperial es un libro de historias cortas en un Imperio fantástico que a veces parece de ciencia ficción y otras de fantasía, pero que siempre resulta extrañamente cercano y evocador. Una sensación de placer que sabrán apreciar los amantes de la fantasía, con sus velados homenajes a los clásicos (como Northwest Smith) y que se ganará un sitio en las estanterías de los que aprecian los libros bien escritos. Sin duda los libros ganan mucho en su lengua original; quizás por eso éste parece mejor que la inmensa mayoría de sus competidores.

VALORACIÓN

Fotografía Digital



Anaya Multimedia aumenta su colección Tecnología Multimedia con el libro Fotografía Digital. A partir de ahora todos los interesados en el tema pueden adquirir este ejemplar por 5.764 pesetas sin IVA. En las más de 800 páginas de este novedoso libro se pueden encontrar trucos, consejos y técnicas relacionadas con este pequeño mundo que cada vez más se está introduciendo en nuestras vidas. Además, Fotografía Digital da una extensa cobertura de cámaras digitales, escáneres y software de procesamiento de imágenes. Dirigido tanto a profesionales, aficionados o a artistas gráficos, el contenido del libro consta de elementos básicos del estudio digital, trucos para el escáner, preparar los archivos de imagen para la Web y la explicación de diferentes software. Por último, decir que el libro se distribuye con un CD que contiene versiones de evaluación de algunos programas gráficos.

1001 Trucos de Word

Con un nivel que abarca desde los usuarios menos iniciados hasta los más avanzados, la editorial Danypress nos propone un libro en el que se puede encontrar desde trucos generales o de gestión de documentos hasta tablas o trucos de herramientas. Se trata de un ejemplar eminentemente práctico, que profundiza en todas las tareas referentes a la gestión de un documento. Allen L. Wyatt, el autor del mismo, intenta, con él, hacer la informática más fácil para el usuario final. Para ello, enseña a crear macros con el fin de simplificar las tareas cotidianas. Por otro lado, no se trata de una novela, no hay que leerlo de principio a fin, más bien nos encontramos ante un libro de consulta que ayudará a todos los usuarios de Word a hacer del programa una herramienta sencilla para su trabajo diario.

La primera aventura de Gordi

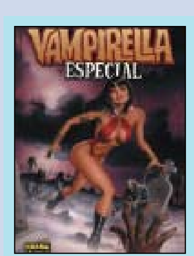


Se trata de un cuento destinado a niños de 2 a 6 años escrito por la prestigiosa escritora infantil Nira Harel, que incluye un CD-ROM educativo y un libro para colorear. Es un juego educativo, que ayudará al niño a familiarizarse con el ordenador mientras se divierte y entretiene, al mismo tiempo que adquiere una serie de conocimientos fundamentales para su desarrollo.
Consta de más de 10 actividades divididas en diferentes niveles y de una pantalla de seguimiento que, de manera sencilla, permitirá que los padres realicen un cómodo seguimiento a las actividades que su hijo realiza. En definitiva, este paquete es un perfecto complemento para mejorar la concentración, la memoria y la percepción visual y espacial de los más pequeños. Lo ha editado Dinamic Multimedia, y lo podemos encontrar por 2.995 pesetas (18 euros).

Vampirella

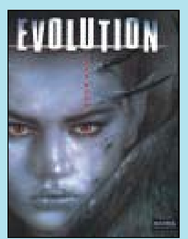
El cómic actual está volviendo la mirada al pasado para comprobar que los clásicos lo son por algo. El personaje de Vampirella es algo especial, una mujer bellísima proveniente del planeta Drakulón y que debe beber sangre para sobrevivir. Podríamos pensar que es un vampiro pero no es del todo cierto, aunque los vampiros son la estirpe de un compatriota expulsado del planeta por su maldad. Un personaje que tomó el nombre de Drácula como burla al planeta que le expulsó. Este tomo recopilatorio nos obsequia con una colección de historias de buena calidad que no dejarán de sorprendernos. Un clásico notable.

VALORACIÓN



VAMPIRELLA
Precio: 850 pesetas (5,10 euros)
Editorial: Norma

Evolution



VAMPIRELLA
Precio: 1.950 pesetas (11,71 euros)
Editorial: Norma

El último libro recopilatorio de la obra de Luis Royo continúa la línea marcada por los títulos anteriores: 82 páginas con algunos de los mejores dibujos de uno de los mejores ilustradores del momento. No hay que esperar encontrar una historia, aunque algo nos cuenta sobre uno de sus dibujos más famosos: Malefic. Son sólo ilustraciones. Monstruos de pesadilla. Paisajes alienígenas. Bárbaros musculosos y reyes carismáticos. Pero sobre todo mujeres. Mujeres con una belleza imposible. Mujeres que hacen que cualquiera pierda el aliento. Si un dibujante es aquel que refleja la realidad, Royo no debe ser tan bueno como dicen... porque él dibuja sueños.

VALORACIÓN

Access 2000



Prentice Hall, siguiendo con su línea de las Guías en 10 minutos (…o menos) propone los trucos de Access 2000. Sus autores, Ángel Martínez y José Antonio Gallud, explican en este ejemplar cómo diseñar una base de datos, cómo obtener la mejor ayuda del programa, crear tablas y relaciones, diseñar y modificar formularios, consultas o informes y cómo proteger las bases de datos. Esta guía está pensada para que el lector pueda aprender de forma rápida, todo lo que necesita saber sobre las técnicas para realizar operaciones concretas de Access 2000, sin necesidad de tener grandes conocimientos de informática. Por otra parte, el libro se encuentra lleno de ilustraciones para facilitar la lectura y comprensión de los lectores.
Esta larga serie de títulos, que ya lleva acompañándonos mucho tiempo, repasa los más importantes programas, enseñándonos sus entresijos desde un punto de vista sencillo y práctico. En esta ocasión hemos comentado Access, pero es posible conocer desde Photoshop hasta Microsoft Word.

RELATO INTERACTIVO

Desde la redacci n os proponemos que colaborØis en este cuento interactivo. Sergio Parra ha continuado nuestra historia. Si querØis continuarla, s lo tenØis que seguir los pasos que se indican mÆs abajo.

La luz de la linterna iba descifrando la oscuridad que nos rodeaba con evidentes signos de fatiga, las pilas se estaban agotando.

Entonces los ojos de Ilona lanzaron una elocuente mirada al recodo que nos precedía.

—Mira... es él— dijo con un hilo de voz.

Atisbé una figura que se acercaba a nosotros, tenuemente iluminada por la linterna. El hombre de negro.

—¿Qué hace usted aquí? —exclamé— Creía que le habíamos perdido.

El aludido se detuvo a escasos metros de nosotros y el perro que nos acompañaba se acurrucó entre mis piernas.

—Cállate. Tenemos poco tiempo. Ahora atiéndeme bien, no sé cuándo desapareceré. —El hombre tomó aire y comenzó a hablar atropelladamente: Fueron millones de nanomáquinas. Eran unos dispositivos minúsculos, del tamaño de una molécula. Los enviaron desde el cielo, se infiltraron en nuestro cerebro colándose de rondón por nuestras fosas nasales. Alienígenas, Bongo. Entes biológicos extraterrestres nos bombardearon con esa mierda, como si de un virus se tratara; sólo que este virus reconfiguraba las conexiones neurales de tu cerebro para hacerte ver lo que no existe. Toda la humanidad fue contaminada y nos hicieron creer lo que a ellos se les antojó. Descendieron con sus naves y lo que nosotros vimos, debido a aquella violación de nuestra mente, fue a Jesucristo, a Buda o a cualquier otra deidad que nuestro subconsciente proyectaba. Todos embarcaron en aquellos *transportes divinos* para retornar al paraíso.

»Un error en tu configuración neural provocó que no... —hizo una pausa buscando las palabras adecuadas—, que no fueras contaminado por aquella suerte de fe inducida. Ahora, debido a las infructuosas manipulaciones de las nanomáquinas en tu cerebro, estás creando tu propia realidad. No fuiste atrapado por las imágenes embaucadoras que han provocado que la humanidad abandone la Tierra por voluntad propia, pero no eres capaz de ver lo que te rodea tal como es.

Estuve a punto de estallar en una risa histérica, aquella historia era demencial. No obstante, le seguí la corriente.

—En un quiosco vi un periódico que databa del año 2057

—Piensa un poco, ¿te crees que en ese año pueden existir los quioscos y los periódicos de papel?

No me di por vencido:

—¿Y aquel ruido endiablado que escuchábamos en la calle? Tú le disparaste...

—Bongo, están modificando la composición del aire para la inminente colonización del planeta.

Por un instante acaricié la idea de que aquella inverosímil historia podía tener sentido, pero... Miré a Ilona, su vista estaba extraviada en el infinito.

—Si todo está en mi cabeza, ¿quiénes sois vosotros?

—Todos nosotros somos reductos de tu personalidad. Nos comportamos y decimos lo que tus deseos reprimidos anhelan, lo que tu subconsciente necesita.

Era absurdo, si el hombre de negro era yo mismo, ¿cómo podía saber qué había ocurrido en realidad? Además, me negaba a creer que Ilona fuera sólo fuera un *alter ego* de mi personalidad.

De súbito el dolor se instauró en mi entrecejo.

Sergio Parra

Si quieres continuar esta historia, envíanos 3.000 caracteres con espacios a la dirección de e-mail rclaudin@bpe.es. No tienes que darla por terminada... Todavía. Sólo debes continuar el relato a tu gusto. Si elegimos tu texto, recibirás un lote de regalos. ¡Gracias por participar!

A FAVOR / EN CONTRA

El hogar automatizado

A FAVOR

La domótica puede llegar a ser muy práctica, te evitas tener que ir a la compra porque lo hace la nevera sola, programas el horno desde la oficina o apagas las luces desde el teléfono móvil. Esto último es muy práctico, teniendo en cuenta que la persona que habla en contra, aunque todavía no tiene teléfono móvil, siempre tiene que darse la vuelta cuando sale de la oficina, porque no hay día que no se olvide algo. Será maravilloso estar viendo la «tele», que alguien llame al timbre y ver quién es apretando un botón del mando, pudiendo abrir la puerta sin moverse del sitio. Si algún día existen robots que te ordenen las cosas, a Matías Gali le vendrá muy bien, si alguien viese su mesa lo entendería sin más. Poder poner en marcha la lavadora sin levantarse del sillón o que la aspiradora se pase sola saltando todo tipo de obstáculos mientras sacas al perro, nos ahorrará mucho tiempo. Esto a Matías tampoco le vendrá mal, ya que llevo esperando más de 15 días para que me escriba una cosa, aunque tampoco creo que haya pasado la aspiradora en su vida, como buen machista que se precie, para eso está su mujer.

Sara Drihem

EN CONTRA



Es chachi, colega, la nueva choza de mi amiga Sara mola mazo. Eso me dice: *«No veas cómo flipo con la lavadora, centrifuga que te pasas y encima te puedes dar una vuelta por Internet»*. Pero lo que no cuenta mi amiga es que el otro día se le fue la mano con el detergente y chorreaba la espuma por todas las páginas web, eso sí, la navegación fue muy limpita. La Sara me está dando siempre la barrila, es que es un poco pija y le gusta fardar: *«En la cocina todo es automático, regula la temperatura ambiente, controla los periodos de cocción y la placa tiene termodifusores»*. Pero yo no me corto: *«No sé para qué quieres tanta virguería, para acabar tomando pizzas y hamburguesas»*. Con lo de la cadena musical, la Sara se tira el pisto a lo bestia. que si DVD Audio, que sonido Dolby Surround. Que sistema de altavoces... total, para acabar escuchando al Fari y a Gorgie Dan le bastaría con un transistor de mil duros. La casa de mi amiga es alucinante, vale, pero el otro día hubo un apagón en el barrio y a su madre la tuvieron que sacar del baño los bomberos. Y no veas lo que se gasta en pilas, para alimentar tanto mando a distancia.

Matías Gali